

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年8月28日
82
最強內容革新號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
入交社長透露DC有可能延期發售！？
不容錯過的《SONIC ADVENTURE》
發表會現場直擊報道
免費
附送三大附錄
無差別大送「互動遊戲誌」體驗版VCD
全新動畫消閒娛樂刊物《PLAYER ZONE》
G GENERATION
新類型人別冊攻略第二回
每本港幣35元
NAMCO 98年下旬PS新作大特輯
《R4-RIDGE RACER TYPE 4》
《STAR IXIOM》
《SMASH COURT 2》
大送馬榮成親筆簽名《拳皇'98》
攻略本封面海報
再送Metal Gear Solid體驗版
齊來「占・卡士」(DREAMCAST)的命運
© SEGA 1998
4 895011 310820

可一不可再

的最強組合 !!

SNK
的拳皇

馬榮成
的封面

遊戲誌
的攻略



《拳皇'98鬥技鑽研》攻略本

288頁絕世攻略

連續技中之極品逐格重現

隱藏角色出現條件全部落齊

實用對戰攻略保證精采

隱藏開場、靈異畫面一一網羅

《拳皇》開發部獨家訪問

絕世經典 不容錯過

即日上市

初回限定 2 大附錄

價值HK$30《拳皇'98超絕技紀錄VCD》
馬榮成繪畫《拳皇'98鬥技鑽研》封面海報

© SNK 1998

SNK ASIA LIMITED 正式授權製作





《互動遊戲誌》十月正式啟播

體驗VCD先行預演

※圖為開發中畫面

藉著互動電視這嶄新的傳播媒體，一本會郁的《遊戲誌》、一個為機迷製作的電視節目——《互動遊戲誌》將於十月啟播。屆時於互動電視中，各位便可足不出戶、隨時看到各種各樣有聲有畫，內容生動的遊戲資訊。

在今期《遊戲誌》中，我們便為大家送上《互動遊戲誌》的體驗VCD，實行在十月前先作預演，好令讀者們對這新媒體先作理解。誠然，由於是體驗VCD的關係，所以部份內容可能仍有增強的餘地，但說到猛料亦絕不少，例如於8月22日於日本舉行的世嘉首個Dreamcast遊戲《SONIC ADVENTURE》的發表會，雖然各位亦可於《遊戲誌》或其他報刊中看到有關資料及遊戲畫面圖片，但於《互動遊戲誌》體驗VCD中各位便可看到其中片段，精采之處實非筆墨所能形容。在體驗VCD其他精采欄目，都會在正式版「互動遊戲誌」上一一收錄，內容相當豐富的啊！



新GAME SHOW

這環節會為各位介紹該星期最新最HIT的遊戲，好令觀眾們在買GAME前能先作選擇，不用再單靠圖片評估遊戲質素。至於在體驗VCD中我們便會送上《WACHEN RODER》、《SD GUNDAM G GENERATION》及《POCDET MONSTER STADIUM》等遊戲的介紹。



GAME壇情報網

一向GAME壇風雲不斷湧現，身為GAME迷的你又怎可錯過這些猛料，在這環節中各位便可得到最新的情報。而於體驗VCD中，各位便可看到世嘉首個Dreamcast遊戲《SONIC ADVENTURE》的發表會，此外還有PlayStation在港的新作發表會，先睹10月才推出的遊戲片段。







東京 CHARACTER SHOW 1998

焦點特寫

若說GAME壇情報網所報的是散料，那麼「焦點特寫」這環節便是為各位送上其專題報導，實行集中攻擊、加深認識。至於在體驗VCD中，我們除會教大家玩《哥斯拉》PDA外，更會有另一盛事——CHARACTER SHOW的報道，通過這部分，各位便不用遠赴東瀛而知彼邦事。

HIT GAME榜

每星期推出這麼多遊戲，究竟那一隻最受歡迎、最合你口味呢？而在「HIT GAME榜」中我們便會為大家送上當星期最受歡迎遊戲的排行榜，那麼以後各位行GAME舖時便不用左想右想來選擇買那一隻GAME先好了。



高手教路

攻略遊戲當然要有基礎知識才能過關斬將，而「高手教路」便是一個為大家提供遊戲入門方法及技巧要領的速成班。在體驗VCD中我們便送上於9月3日才推出的《METAL GEAR SOLID》的入門要領；至於另一部份更有《拳皇'98》的連招教授。

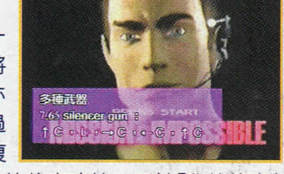
遊戲配件多面睇

論遊戲配件，坊間推出的配件實在多不勝數，然而究竟那一款較好用或較適合閣下口味呢？「遊戲配件多面睇」便是一個專為各位測試各遊戲配件產品的環節，可說是一個專為遊戲玩家度身訂造的配件選購指南。在體驗VCD中，我們便測試了數款控桿，各格鬥迷可要留意了。



秘技傳真

秘技可說是遊戲的另一精髓之處，有了它便可以將不可能變成可能，而玩家亦可較輕鬆地完成遊戲。不過有時由於輸入的指令太複雜，故有一些讀者會懷疑秘技的真確性，而於「秘技傳真」中各秘技便會由真人示範及測試，保證各位可成功使用。



遊戲點唱機

隨著遊戲主機的性能發揮，不少遊戲均有主題曲或開場片段，而水準上當中亦有不少高質素之作，不過心急進行遊戲的你是否往往飛走了這些片段呢？在「遊戲點唱機」中，我們每次會為各位泡製出一個遊戲MTV，令各位感受到享受遊戲之餘的一番趣味。



遊戲興互動 電視顯鋒芒 遊戲興互動 電視顯鋒芒 遊戲興互動 電視顯鋒

SONY®

尋晚 有人知我打過機

Sony室內**無線**耳筒

冇事發生，要瞓請繼續瞓。自從買咗Sony室內無線耳筒之後，喺深夜打機、睇電視或者聽Hi-Fi，都唔怕嘈親人，就算玩天光都冇相干。佢用紅外線接收，方便自由走動，就算行到7米咁遠，音色一樣咁出色！唔同型號，仲配埋飛碟型或者直立型紅外線發射器，各有各有型，而且既可充電，又可用乾電，認真方便。

HMV現金優惠： 由98年8月24日至9月20日買左圖嘅Sony室內無線耳筒，仲送HMV贈券，買任何CD/LD/DVD/VCD，可作$30現金使用，特價品除外。

HMV



MDR-IF130K/
MDR-IF230RK
(附送充電池)



MDR-IF330RK

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.
Hong Kong Marketing Company
客戶服務接待中心





銅鑼灣 • 軒尼詩道555號東角中心16字樓
旺角 • 彌敦道664號惠豐中心7樓705-706室
荃灣 • 眾安街55號英皇娛樂廣場2樓商號201-2室
沙田 • 沙田中心地下6號鋪
牛頭角 • 鴻圖道1號2樓202-3室

客戶服務熱線 • 2833 5129
電子郵件 • cshelpdesk@shk.sony.com.hk
網址 • http://www.sony.com.hk

WALKMAN PRO SHOP 九龍旺角彌敦道610號荷李活中心地下G26舖

讓生命更動聽

第 82 號 目錄





ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

現場直擊！！

向黃大仙請教 DREAMCAST 前程?

新 GAME 介紹

賞心樂事

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

附錄 1 隨書附送 不另收費

PLAYER ZONE

附錄 2

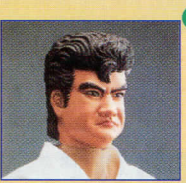
SD 高達 G 世代 別冊攻略

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER

大內密探：小健健

瀨田三四郎變身！！ACTION FIGURE！！



由藤岡弘飾演的瀨田三四郎，以SATURN的代表人物為這個主機及其遊戲軟件進行宣傳。而且這個喜歡呼叫及把對手摔撻的大叔倒也是深入民心，可說是最近SEGA較成功的宣傳策略。

在快將來的10月，玩具廠商TAKARA就會推出這個瀨田三四郎的ACTION FIGURE。看上來可又跟藤岡弘鑾相像，而且還可以架起他的招牌甫士啊。(即是拉開橫額，叫人玩SEGA SATURN那個甫士呀！)售價方面，是12000日圓。若果以5.5算計算的話，大約為660港元。不知各SATURN FANS會否有興趣呢？



令人看到目定口呆的《SONIC ADVENTURE》發表會！！



在剛過去了的8月22日，SEGA就舉行了一個《SONIC ADVENTURE》發表會，這個發表會的目的，就是把《SONIC ADVENTURE》──這隻SEGA以DREAMCAST為平台的大作展示給大家。



以往給人印象最深刻的DREAMCAST遊戲，可說是《D之食桌 2》。但依這遊戲的畫面所見，未能令眾人覺得驚喜，有些人更對DREAMCAST的多邊形處理能力有所懷疑。不過大家只要看過這隻《SONIC ADVENTURE》之遊戲畫面的話，可會對DREAMCAS回復不少信心。唔？究竟這是一隻怎麼樣的遊戲呢？請留意我們今期J.J.君的現場報道。另一方面，在秋季的東京GAME SHOW亦會展示這作品。



《POCKET MONSTERS' STADIUM》價格回落！！

《POCKET MONSTERS' STADIUM》可說是任天堂於這個暑假力推的作品。這遊戲由於附有新的N64周邊硬件「64 GB PACK」，故在剛登陸本埠時，零售價可要你五佰塊錢。不過過了大半個月，售價開始回落，現在有三百塊錢已有交易，即售價已回落了四十個巴仙。另外，本埠的GAME BOY版《POCKET MONSTERS》亦無因N64版推出而出現炒賣現像。售價仍是於一百八十至二百塊錢之間。即是說，只要你有五百塊，就可把它們帶回家中，大養特養。



不過說起來，9月12日就會推出GAME BOY版《POCKET MONSTERS》之新VERSION──《POCKET MONSTERS PIKACHU》，除了遊戲內的圖鑑系統加強了外，此GAME更可以對應「POCKET PINTER」，把圖鑑內的怪獸列印出來。看來，遊戲的推出，對《POCKET MONSTERS》的熱潮又會有一番幫助。



CAPCOM新的業務用格鬥遊戲發表！！



它的名字是《JO JO 奇妙的冒險》！！

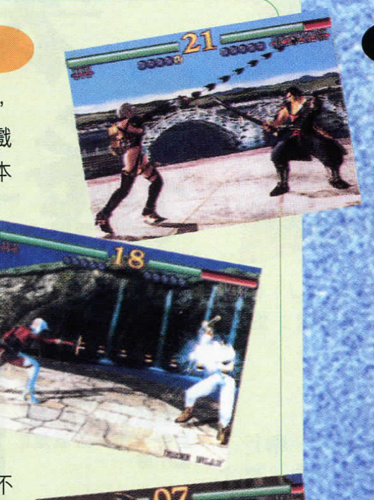
自從《吞食天地》後，CAPCOM很久也沒有用日本漫畫來作遊戲的題材了。不過，很快這類型的遊戲就會再次出現！！因為CAPCOM現正開發一隻以漫畫《JO JO 奇妙的冒險》為題材的格鬥遊戲！！



《JO JO 奇妙的冒險》是甚麼？它是一套於《週刊少年JUMP》中連載的漫畫，原作者是荒木飛呂彥。漫畫連載己發展至第5部，不過，這隻格鬥遊戲是以第三部(即是主角是空條承太郎及他的替身──白金之星那段啊)為藍本。

說回遊戲本身，雖然救方未有公布此GAME所用的底板，但由畫面觀察所得，很有可能是CP SYSTEM 3啊。至於推出日期嘛，預定是於今年年尾。說起來，CAPCOM還未試過以日本漫畫作為題材的出格鬥遊戲，再加上這漫畫本身獨特的戰鬥概念，可會帶給玩者耳目一新的感覺。

《SOUL CALIBUR》無人玩？！



其實早在上兩個星期，NAMCO的新武器格鬥業務用遊戲——《SOUL CALIBUR》己登陸本埠，而且已進注了好一些遊戲機中心，。而且我們於上期的《街機皇》更有全招表刊出。雖說遊戲內的角色有極流暢及像真的動作，但市場上的反應還是一般。眾機迷的還是跑到去《拳皇 98》處練習練習。



其實自從《拳皇 98》於今年7月尾推出後，可説已佔據了不少業務用遊戲市場，就連同期推出的《少年街霸3》亦給它打倒，可説是利害非常。唔？莫非在香港這個業務用遊戲市場，同一時間只可以HIT一隻格鬥GAME？

《BEAT MANIA》專用手擊不是行貨！！

大家去一些大型遊戲機中心的時侯，有沒有見到一大班人圍住部打碟機湊熱鬧呢？哈哈，大家都知道我講的是由KONAMI推出的《BEAT MANIA》吧？而且此GAME會於10月推出PlayStation版，更是行貨來的啊。詳情請看今期介紹。

不過，原來ASCII是會推出《BEAT MANIA》的專用手擊的，但這個專用手擊卻不會列入行貨之列。即是説，若果玩者想在家中享受玩街機之樂趣的話，可能要買貴手擊了。

再襲！！《比西霸希》！！

大約在年多前，遊戲廠商KONAMI就為一隻業務用遊戲推出廣東話版。不錯！！這就是在遊戲機中心裡大受女孩歡迎的《超級比西霸希大賽》。原來，新的一輯又已推出了，名為《HYPER BISHI BASHI CHAMP》，並且就在香港已經有得玩啦。唔，基本上遊戲沒有多大改變，玩者都拍打那三個分別為藍色、紅色及綠色的大鈕鈕，來玩內裡極考玩者智力、頭腦及反應的迷你遊戲。不過，難度可比《超級比西霸希大賽》高得多了，而且語言方面轉了是説英文。若大家對自己的身手有信心的可要試試了。每局要你五塊錢，尖沙咀甘★有得玩。



偶像大集合！！
《EURASIA EXPRESS殺人事件》發表會

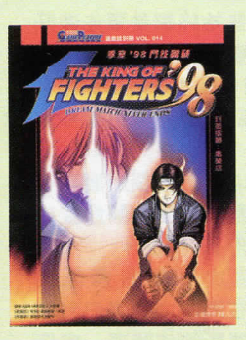
《EURASIA EXPRESS殺人事件》是ENIX那「CINEMA ACTIVE」系列的第一個作品。這個遊戲系列的特點，就是使大量真實的影像，令玩者好像置身遊戲中。

至於這隻《EURASIA EXPRESS殺人事件》，玩者在入面是一個偵探，而且更是一列長途火車「EURASIA EXPRESS」的乘客。不過就在這列豪華列車中，發生了殺人事件，而你要做的就是找出真兇。不過這遊戲的最大賣點不是這些，而是內裡的女主角，都是一些現今日本藝能界有名的偶像秉擔任！！好像有榎本加奈子、佐藤仁美、新山千春、深田恭子、加藤愛及東山麻美等。



而在此遊戲的製作發表會中，她們也有出席，令到整個發表會生色不少。故此除了吸引了報道遊戲的記者外，就連採訪藝能界的記者也不少啊。

《拳皇'98鬥技鑽研》攻略本發售紀念
馬榮成親筆簽名封面海報送大禮



《遊戲誌》集機壇精英製作而成的《拳皇'98 鬥技鑽研》終於隆重面世，這本攻略本不單有齊所有人物的招式分析及隱藏人物秘技外，還收錄了大量令人嘆為觀止的實用連續技。為了匹配這麼強勁的內容，我們請來香港漫畫壇無人不曉的漫畫大師馬榮成先生為這本攻略本繪畫封面。為紀念《拳皇'98 鬥技鑽研》攻略本發售，《遊戲誌》特送出十張馬榮成親筆簽名的《拳皇'98 鬥技鑽研》封面海報，由於馬榮成先生今後也不知會否還有機會繪畫《拳皇》的插圖，所以相當具珍藏價值。想得到這張海報的話，請填妥附列表格，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」參加抽獎，信封面請註明「馬榮成《拳皇》海報」。

馬榮成親筆簽名封面海報送大禮參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿

性別：□男　□女

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

獎額：10名

各獲馬榮成親筆簽名《拳皇'98 鬥技鑽研》封面海報一張

截止日期：198年9月11日

公布日期：1998年9月25日（第八十四期《遊戲誌》）

（恕不接受影印表格參加）

SONIC™ ADVENTURE 製作發表會 現場直擊

構成：J.J、PUYU神
特別鳴謝：畑山哲哉

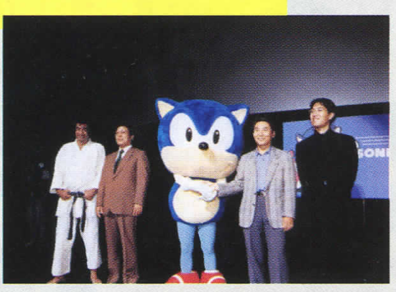
DREAMCAST真命天子登場！？

在上星期六(8月21日)，日本東京的「東京國際FORUM」會館內，舉行了一次DREAMCAST新公布作品《SONIC ADVENTURE》的製作發表會，這次發表會就如上次《D之食桌2》發表會一樣，是歡迎一般機迷入場參觀的，但因為反應比想像中還要好，有關方面臨時除原來的兩場外再加開一場，令合共15000人(每場5000人)可以先睹為快。

■說是造勢也好、考驗機迷耐性也好，想入場就要先排隊，而且很可能一排就是5個小時……







環遊世界搵靈感

發表會開始後，首先是由入交社長為大家簡略地介紹了一下DC，不過所用的只是過往曾用過的片段；之後背幕一開，《SONIC ADVENTURE》的PRODUCER中裕司登場，但他在正式介紹遊戲之前，首先播出了一段有關製作這次《SONIC ADVENTURE》的短片，片中主要是講述SONICTEAM的六名主將如何為了發掘新靈感而四處遊山玩水……但間中又會加插遊戲中使用了那些背景的畫面，令你無話好說。





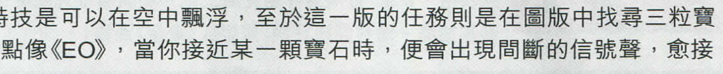


現場示範、信心保證

接下來終於輪到播出《SONIC ADVENTURE》的遊戲畫面，但這些始終都是預先做好的片段，實際玩起來又怎樣呢？這時再有一位SONICTEAM的成員登場，他手持着一台DREAMCAST的試作版本，準備即場試玩給大家看，但怎樣決定玩哪一版才好呢？原來會場內設置了一台可測定聲音大小的儀器，最後在三個候選版面中，「高速公路」獲得最多掌聲，於是便成為示範所用的版面。

示範的人在這版中選用了SONIC來玩，以高速度為特色的SONIC配上這個版面實在是最適合不過，那速度感比N64的《F-ZERO》有過之而無不及，而且整個畫面的解像度或精密程度都比以往任何遊戲都要高，高速移動下亦不覺得有「爆多邊形」的情況。

由於還有時間，於是他們再選了「紅色山脈」來試玩，這次所用的角色是KNUCKLES，他的特技是可以在空中飄浮，至於這一版的任務則是在圖版中找尋三粒寶石；找寶石的方法有點像《EO》，當你接近某一顆寶石時，便會出現間斷的信號聲，愈接





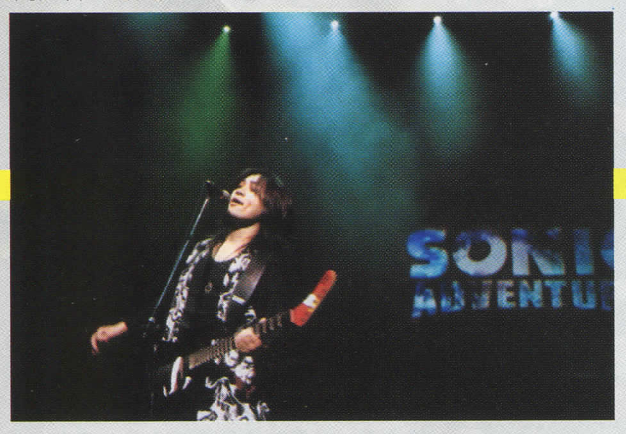
© SEGA 1998



近信號便愈強，直至取得寶石才會停下；值得留意的是三粒寶石中，第二粒寶石是埋了在地下的，於是KNUCKLES便運用其堀地的特殊能力將它挖出來，但若然換了其他角色來到這裏時又會怎樣？暫時仍是個未知之數。

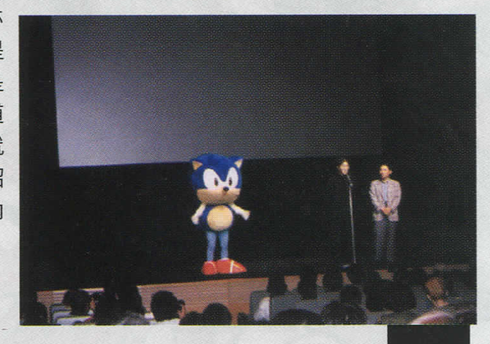
新世代的SONIC是「搖滾SONIC」！

發表會的最後一項節目，是由一支三人組合所奏出的搖滾樂曲，但這個和SONIC又有何關係？原來這次DC版的《SONIC ADVENTURE》之中，是選用了搖滾音樂作為整體的主題，每位人物更有屬於自己的英文主題曲！



發表會結束後的記者招待會

當發表會結束後，SEGA方面特別為傳媒安排了一個記者招待會，由SEGA社長入交昭一郎先生及《SONIC ADVENTURE》PRODUCER中裕司回答有關DC及SA的問題；各傳媒亦有備而來，提出的問題都是大家最想知道的，而以下就是這次記者招待會的主要內容……



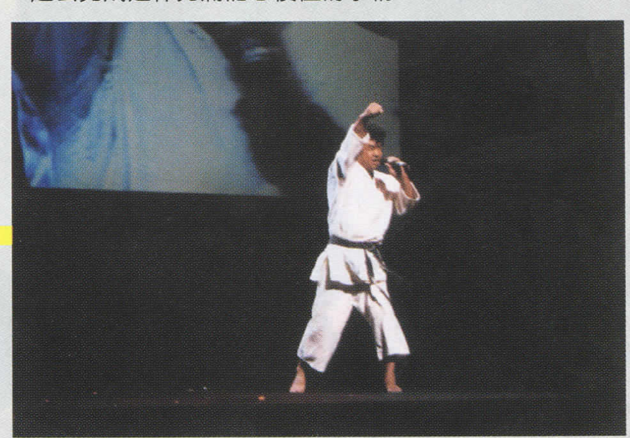
參考資料

「關於《超音鼠》系列」

《超音鼠SONIC THE HEDGEHOG》是一個1991年在家用遊戲機「MEGA DRIVE」推出的動作遊戲的遊戲名以及主角的名字。主角就如其名字一樣，是一隻超音速的「箭豬」，由於其設定中爽朗及見義勇為的性格，加上其突出的外形及創新的遊戲玩法，令他在全世界都大受歡迎，整個系列的累積銷量超過1400萬盒，SEGA亦利用SONIC的知名度，推出大量相關的人物商品。

SEGA三四郎到場為SONIC打氣

試玩結束後，會場內出現了一位特別嘉賓，他就是SGEA三四郎，這次他來到會場是為了替SONIC打氣的，更帶領在場的觀眾一同大叫「SONIC君！SONIC君！」，原來這時的打氣聲音是會被錄下來，留待遊戲中某一版使用的，所以大家都叫得非常齊心，一起去完成這件充滿記念價值的事情。



問：《SONIC ADVENTURE》會在何時發售？
答：我們是很努力希望能爭取到與DC同日發售的，但因為開發軟件很多時會遇上意想不到的問題，所以暫時我們只能說是在98年年底前發售。
問：預計會有多少款遊戲與主機同日發售？
答：暫時預計中會有7~8種，而《SONIC ADVENTURE》亦是其中之一，至於其他未正式公布的遊戲，則會在10月份一個名為「NEW CHALLENGE CONFERENCE」的發表會中公開，而事實上，今年5月DREAMCAST發表時，那發表會的名字同樣是叫做「NEW CHALLENGE CONFERENCE」的。
問：傳聞說DC的軟件開發速度比預期中慢，那麼主機的生產速度又如何呢？會否有需要延期的可能？
答：這真是被你說中了我們的要害。其實就我們的立場來說，是希望能在完成了50萬台主機後才推出市面的，但因為DC所用的晶片是一件高科技的新產品，量產初期很難保證其品質的合格率……不過就這天來說，我仍可以說DC可以如期在11月20日推出市面的。
問：現在個人電腦的3D遊戲水準愈來愈高，DC對此有甚麼應付的對策？
答：就我們來說，DC的3D能力是現時市場上最高的，即使是高檔的個人電腦，最快亦要到明年才能追上DC的水準，加上對軟件開發商而言，一般人所用的電腦才是最大的市場，而這類電腦則要3~4年才能追上DC，所以現時是沒有太大威脅的。至於DC本身，日後亦有UPGRADE的可能，但一切要視乎個人電腦進步的速度來決定。
問：《SONIC ADVENTURE》的開發費用如何？
答：因為這是我們第一次開發DC的遊戲，開發費用中包括了不少實驗成份，單是開發人員就達100人以上，所以這次的開發費是很高的。

人物介紹

SONIC THE HEDGEHOG

擁有世界上最高速度(最高達馬赫1.2!)的超音箭豬「超音鼠」，性格自由奔放，不喜歡受人所束縛，雖然為人有時會較為急燥，但正義感就比一般人要高，遇上有麻煩的人絕對不會袖手旁觀。Dr.EGGMAN可算是他的宿敵，過去亦曾與他發生過多次激戰。

「Hello everybody!我是SONIC，沒有任何人可以追得上我的!!……呃、甚麼甚麼，Dr.EGGMAN又再打算作惡了嗎?真是個不會學乖的傢伙……算了、一切就交給我辦吧!」

KNUCKLES THE ECHIONA

本身是守護天空之島「天使大陸」上「主翡翠」的守護者，能夠掘地前進及爬上垂直的牆壁，是一隻充滿力量及野性的地鼠。性格方面，他最討厭轉彎抹角，但有時卻會過於認真而處事不夠圓滑。他和SONIC互相都承認對方的實力但又並非朋友，可說是一種假想敵的關係。



MILES"TALES"PROWER

由於有兩條尾巴而被稱為"TILES"的飛天狐狸，雖然性格善良且溫文大方，但他對機械方面卻有很有研究，SONIC所坐的雙翼機「旋風號」也是由他所改造的。由於很嚮往SONIC的生活方式，所以經常會跟着他一起冒險。

AMY ROSE

為人活潑開朗，正處於「求戀期」的箭豬少女，性格相當好勝，憤怒時有可能會拿着她最擅長的大槌四處亂揮。這次當她在城市購物中的時候，為了救一隻被Dr. EGGMAN手下機械人襲擊的小鳥而被牽連入這次大冒險之中，而她亦是超音鼠系列中少有的女角。



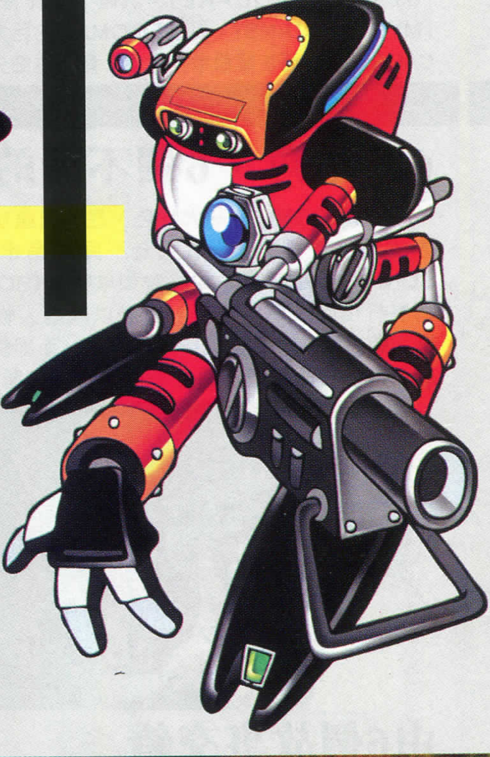




E-102" Γ "

Dr.EGGMAN所製造的高性能射擊機械人、E-100系列的2號機，本來是一台發誓對EGGMAN絕對服從的機械人……

「我是E-102，代號是GAMMA，我是由Dr.EGGMAN所製造的機械人，Dr. EGGMAN是我的主人，主人的命令是絕對的，藍色的箭豬是敵人……不過，其實這是否正確的呢？」

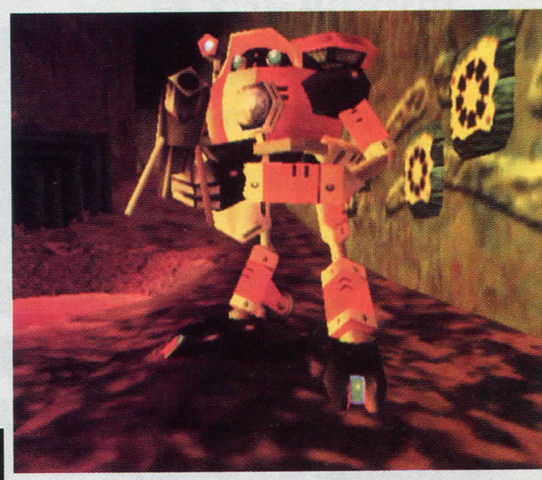


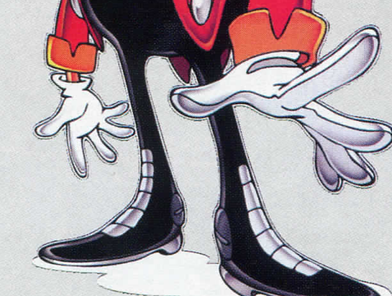
BIG THE CAT

平常最喜歡釣魚，一隻無憂無慮的大貓。本來他是在遺跡附近和好朋友青蛙仔一起生活，但因為青蛙仔吞下了邪能翡翠而失蹤，於是他便帶同慣用的魚桿開始冒險。

「唔、我叫BIG，當我睡覺時，好朋友青蛙仔突然失蹤了，青蛙仔，你去了哪裏呀！」







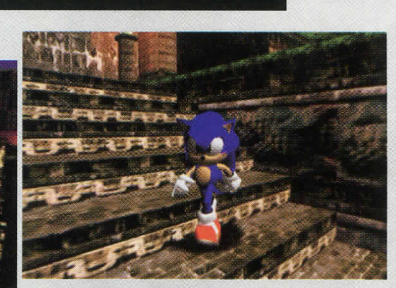
Dr.EGGMAN

擁有IQ 300的天才頭腦，邪惡的天才科學家，在建造地下基地時發現了古代的壁畫，得知神秘寶石「邪能翡翠」所擁有的強大力量。Dr.EGGMAN的目的,就是要利用那種力量來征服世界！他亦企圖建設EGGMAN LAND作為其根據地，利用萬能空中要塞加上旗下的機械人軍團，要將"STATION SQUARE(←？)"完全破壞，與宿敵SONIC對決的日子已經愈來愈接近了！

遊戲系統大檢閱

由三個世界構成的超級冒險！

遊戲中，圖版主要是由「動作」及「冒險」兩種類型所構成，而故事則是以「冒險」部份的三個世界為舞台，這些世界分別是近代都市「STATION SQUARE」，沉睡了神秘古代遺跡的大自然森林「MYSTIC RUINS」、以及EGGMAN的巨大萬能空中要塞「EGG CARRIER」，而在每個世界之中，則會再細分為多個「動作」版面。



6名主角、6個不同的故事

DC版SONIC的一大特色，是會因應玩者所選擇的主角而變成6個玩法完全不同的動作遊戲，以SONIC進行的時候，或許會如以往的《SONIC》一樣只需打倒敵人前進便可，但若以其他人物進行遊戲時，遊戲目的便會變成「尋寶」之類，而即使是同一圖版也好，版面構成及前進的路線也會有所變化。







玩者在兩種類型圖版中的使命

在「冒險圖版」之中，玩者的主要使命是在巨大的3D空間之中找尋各種道具及隱藏路線，而在「動作圖片」中，則會變成一些充滿速度及爽快感的圖版，雖然是360度的圖版，但因為鏡頭會角度會給玩者前進方向的提示，所以玩起來是會相當流暢的。

由6個故事交錯而成的大冒險

最初能選用的人物是只有主角SONIC的，但當以SONIC進行遊戲後，便會發生和同伴相遇之類的事件，這些交談過的同伴則可在下次進行遊戲時選用……玩者要在經歷過全部6人的故事後，才能解開隱藏在背後的真正謎團。

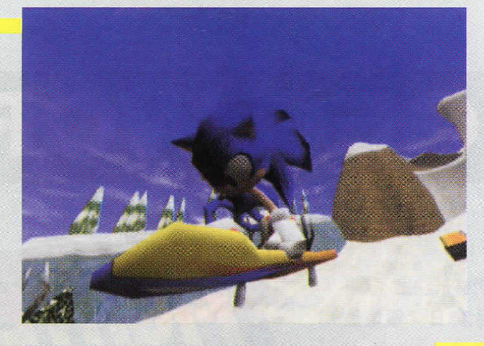






大量加插在遊戲中的迷你遊戲

「SONIC」系列中例必出現的特別版面，在這次《SONIC ADVENTURE》中則會以「迷你遊戲」的形式登場，其中有3D射擊遊戲、扑傻瓜以至用浮空車進行的賽車，全部都是玩法簡單、容易上手，而且亦令遊戲的變化大增。

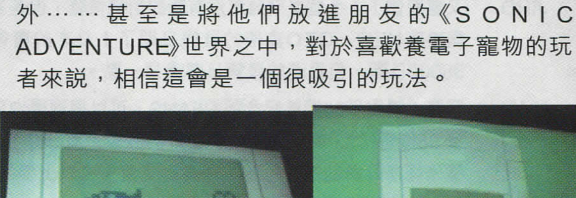


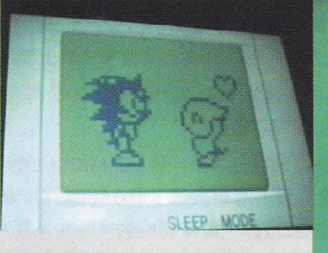
只需跳掣＋動作掣便可控制角色的動作

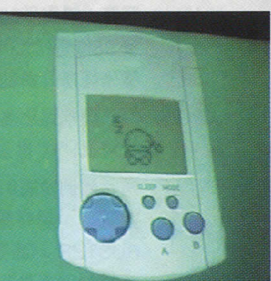
當看過了遊戲的畫面後，或許各位會擔心遊戲的操作會非常麻煩，事實上這種擔心是多餘的，因為遊戲中的操作是只需一個360度的ANALOG掣及兩個控制便可完成，而按掣中除了跳掣是共用之外，另一個則會是每位人物各自獨有的動作，例如SONIC的動作掣是旋轉攻擊、TALES是尾巴攻擊、KNUCKLES是出拳等……

遊戲中的好朋友常伴你左右

在「冒險圖版」之中，有着一種稱為"查奧"的可愛傢伙，他們其實正是《NiGHTS》之中的A-Life，當你以SONIC帶着他們四處走之後，他們便會逐漸進化，但最令人吃驚的，還是這些A-Life可利用「VMS」(即早陣子推出過《哥斯拉》的DC專用PDS)將他們帶到螢幕之外……甚至是將他們放進朋友的《SONIC ADVENTURE》世界之中，對於喜歡養電子寵物的玩者來說，相信這會是一個很吸引的玩法。



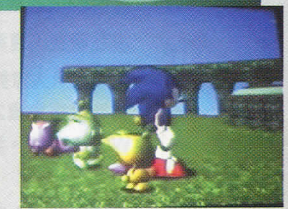




SONIC識講嘢……

過往的SONIC系列由於較著重動作部份，SONIC只要是一位表情豐富的主角便可以，但這次來到DC版後，故事性大為提高，需要交待的劇情亦增加了，所以遊戲中SONIC以至其他人物均會有各自的配音，令玩者的投入感大增。





參考資料

「SONICTEAM過往曾開發之遊戲一覽」







1991
SONIC THE HEDGEHOG



1994
SONIC & KNUCKLES



1992
SONIC THE HEDGEHOG 2



1994
SONIC THE HEDGEHOG 3



1996
NiGHTS

1996
CHRISTMAS NiGHTS



1997
SONIC JAM



1998
BURNNING RANGER

遊戲誌《SONIC ADVENTURE》送大禮

截止日期：9月11日

會場中設置了一個售賣記念品的攤位，即場發售各種有關SA的精品，這當然不會缺少了各位讀者的份吧！現在各位只要回答以下一個簡單的問題，填妥參加表格寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，信封面註明「遊戲誌《SONIC ADVENTURE》送大禮」，便有機會獲得以下的精美禮品。



《SONIC ADVENTURE》
高質膠面海報(5名)
《SONIC ADVENTURE》
人物別針套裝(5名)
《SONIC ADVENTURE》
明信片套裝(5名)
《SONIC ADVENTURE》
發表會珍貴場刊(5名)

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄

問題：

《SONIC ADVENTURE》是屬於甚麼機種的遊戲？
答案________________

姓名：________________
年齡：________________
身份證號碼：________________
聯絡電話：________________
地址：________________
____



HYPER NEO GEO WORLD

SNK廣播站

JIRO：又是我們了！今個星期雖然沒有新的街機情報，但是家庭機方面，我們終於決定了《拳皇'98》NEO．GEO盒帶的發售日期了！日本的發售日將預定在9月23日，價格是38000日圓，但香港的發售日將會早一點。

KYOU：同時，購買了20周年紀念版的FANS，可以得到禮物及參加抽獎，詳情請看下面的「拳皇'98情報站」，如果有些朋友在我們發售之前已訂了《98》盒帶的話，請立即跟予約商號確認所訂購的是否行貨，否則將完全失去以上獎品，那時就太可惜了。

JIRO：為了慶祝這個盒帶的發售，我們將會在9月29日再次在銅鑼灣時代廣場前舉行秋季新作會及「"真"拳皇'98開幕戰」。

KYOU：屆時我們會將9月中旬在日本舉行的JAMMA SHOW中登場的SNK新作帶來香港給大家試玩，現在預定展出的遊戲除了有64bit的《侍魂2之阿修羅斬魔傳》及《BEAST BUSTER 2(滅獸者2)》外，還有16bit的××××及××××等。家庭機方面則有PS版的SNK遊戲及傳聞中的手提機？？有可能會有實物展出。

JIRO：現在還在火速準備，想知更多的消息，請繼續留意這專頁啦！

KYOU：最後如果大家對SNK遊戲有甚麼問題想問、想投訴想講，請寄信給我們。地址：九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈1期807室SNK ASIA LTD.宣傳部「HYPER NEO GEO WORLD」收。請大家記着註明地址、姓名、電話等，我們將送上一份小禮物給來信的讀者。

JIRO：那下回再見！SAYONARA！

KYOU：PS版《拳皇～京》將於8月27日發售，請大家捧場購買原裝正版。BYE BYE！

拳皇'98情報站

拳皇'98 NEO GEO家庭盒帶

發售日：1998年9月23日(日本)

價格：38000日圓

行貨特典：

1. 《拳皇'98》開發部設定資料1冊(人人有份)
2. 抽選共5名顧客贈送《拳皇'98》街機超巨大海報各一張
3. 抽選共20名顧客贈送《拳皇'97》記事簿各一冊
4. 抽選共10名顧客贈送NEO GEO記事簿各一冊
5. 特惠加入「SNK SUPPORTERS CLUB(ASIA)」會員表格(人人有份)
6. 抽選8名顧客贈送《拳皇'97》開發組山崎力先生簽名海報
7. 持盒內有效贈券可在9月29日到香港銅鑼灣時代廣場鐘樓前廣場舉行的SNK秋季新作展覽會換領原裝SNK海報一張(送完即止)。

◆ 以上獎品將可能有所變更(當然是有增無減)
◆ 所有原裝行貨均保證付有上述特別優惠，沒有的請萬勿不要購買。
◆ 所有抽獎的截止日期為10月28日結果將在SNK專頁內公布。
◆ 購買由精密電腦代理的原裝《拳皇'98》家庭用NEO GEO盒帶，請認明盒邊的銀色底藍色字的「SNK開封無效」的特效貼紙。

© SNK 1998



PS版《月華之劍士》大募集

你有沒有想過你的圖畫將在PS遊戲上公諸於世？PS版《月華之劍士》給你這個機會！

插圖投稿：

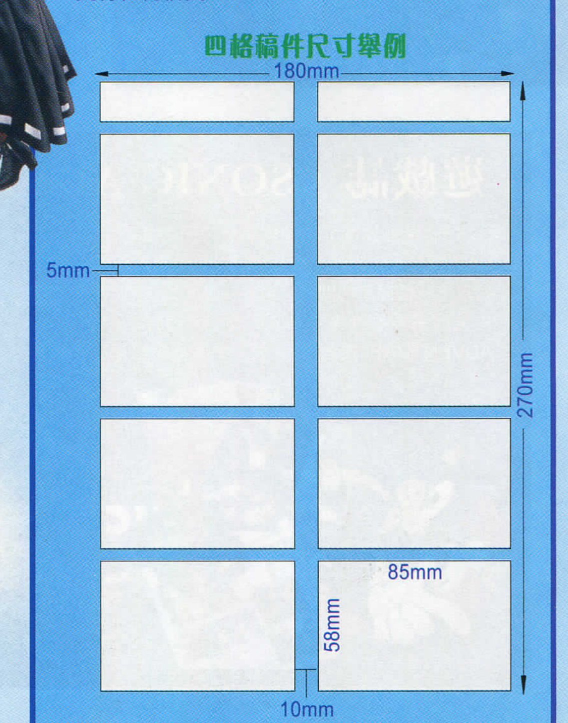
尺寸不可大於A4

四格投稿：

尺寸不可大於B4(每格尺寸請參考附例)，請使用黑色墨水繪畫(不可使用淺黑色墨水或藍色)，姓名、筆名、對白請以鉛筆來寫。

投稿概要

◆ 請將姓名、年齡、地址、聯絡電話及職業寄往SNK ASIA LTD.。截止日期為1998年10月1日。來稿將在PS版《月華之劍士》遊戲內發表(預定在OPTION MODE內)
◆ 所有稿件請寄往以下地址：九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈1期807室宣傳部「月華」收。
◆ 請注意所有入選作品的版權將屬SNK所有，製作費、郵費等費用全由投稿人負責，SNK將不會支付任何稿費。





主理：四眼米奇

Dreamcast專頁

轉轉轉睇真啲

下星期就要開學，《GPM》也要改革，連Dreamcast的發售也進入最後倒數階段，雖然可能會略有阻礙（詳見第8頁「SONIC ADVENTURE發表會」報道），但有關Dreamcast的消息陸續有來。為了更集中的把有關Dreamcast的訊息告訴大家，由今期開始《GPM》特別加入這版Dreamcast專頁「轉轉轉睇真啲」，我們更會透過駐日的畑山先生取得Dreamcast的第一手消息，大家一定要多多捧場啊！

Dreamcast 遊戲大檢閱

「轉轉轉睇真啲」第一次登場，不如就先跟大家檢閱一下直到現時為止已公布了的Dreamcast遊戲吧。由下期開始，米奇再為大家深入介紹每隻遊戲。

D之食桌2

WARP		
動作歷險	------	98年冬

© 1998 WARP

最早公布的Dreamcast遊戲，憑着飯野賢治的名字而備受注目。玩法由原來的歷險遊戲變成動作歷險遊戲，主角羅拉由於飛機失事而留落加拿大的雪嶺當中，她要以各種槍械來對付來犯的怪物，揭開人類變成怪物之謎。



SONIC ADVENTURE

SEGA		
動作	附VMS遊戲	未定

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

世嘉SONIC TEAM備受注目的大作，水準之高看過畫面也不會否認，玩法同樣是以收集金圈為主，也有搜尋特定物件的故事。經過多年發展，現在的《超音鼠》也不單是以高速完成賽道，也有滑翔、飛行到處探索的成分。



哥斯拉 GENERATIONS

SEGA		
動作	附VMS遊戲	98年冬

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998
GOZILLAAND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO., LTD.
© 1998 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

據説是個怪獸捉迷藏式的遊戲，實際上的玩法還未有具體的資料。這遊戲是首個配合Dreamcast PDA「VISUAL MEMORY SYSTEM（簡稱PDA）」遊戲推出的作品，VMS「齊集哥斯拉」早於7月已在日本發售。



SEVENTH CROSS

NEC HOME ELECTRONIC		
模擬RPG	------	11月20日

© 1998 NEC Home Electronic, Ltd.

以進化為目的的育成RPG，玩者所扮演的生物由原生生物開始憑着攝取養份來進化。憑着Dreamcast的強大圖像功能，這遊戲在自然環境的表現很出色，而可進化出來的各種形態生物包括各種階段竟可達81萬種，相當利害。



戰國 TURB

NEC HOME ELECTRONIC		
動作RPG	------	98年冬

© 1998 NEC Home Electronic, Ltd./qnep Co., Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI

人物設計非常獨特的作品，負責人設的黑柳陽子原來也是「他媽哥治」的人設之一。這作品原本是PC-98系列電腦上的免費遊戲作品，已經推出了4集，而「戰國TURB」是從電腦版同名遊戲3D化移植過來的。



MONSTER BREED

NEC INTERCHANNEL		
育成模擬	附VMS遊戲	未定

© NECインターチャネル/ サイベル/ GONZO
モンスターデザイン監修：前田真宏

一個備受注目的怪獸育成遊戲，玩法有部分跟POCKET MONSTER很相似——以戰鬥和道具來提高怪物的能力，玩者可以透過VMS隨時隨地育成怪獸或跟朋友進行道具或怪獸買賣，又有迷宮探險和RPG等元素。



MERCURIUS PRETTY

NEC INTERCHANNEL		
育成模擬	------	未定

© 1998 NECインターチャネル/ LONGSHOT/スタック/ HEADROOM

又是個移植自電腦遊戲的作品，是正統的育成遊戲。身為見習煉金術師的玩者從師傅手上得到生命之種，要養育一隻名為HOMUNCULUS的妖精。當然，她會隨着你的育成方法而產生不同性格的變化。



PENPEN DRiICELON

GENERAL ENTERTAINMENT		
動作賽跑	------	11月20日

© 1998 GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
© SEGA ENTERPRISES, LTD.

人物頗具美國感覺的遊戲，玩者要操縱一種名為PENPEN的擬似企鵝生物，進行類似三項耐力賽的賽跑，項目包括跑步、游泳和滑行。一如其他有人物的賽車遊戲一樣，你可以在比賽中阻礙對手。



往北去。WHITE ILLUMINATION

HUDSON		
歷險	------	99年2月

© SEGA ENTERPRISES, LTD. HUDSON SOFT
© RED/廣井王子 イラスト：NOCCHI

HUDSON再次跟SEGA和廣井王子合作的作品，人設頗具少女漫畫風味。故事講述玩者趁暑假到北海道札幌旅行，結識多位女孩子。這遊戲的官方網頁將於8月31日開張，地址：http://www.sega.co.jp/kitae/

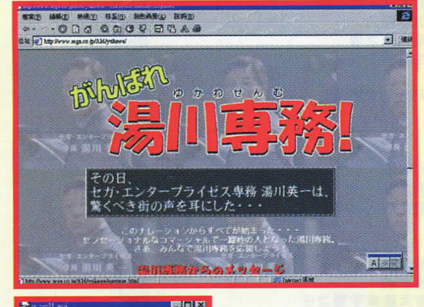


Dreamcast 廣告成話題

站起來吧！湯川專務

世嘉社長入交在Dreamcast的發表會上說過世嘉已改變了，這點在他們宣傳Dreamcast的電視廣告上可充分看得到。繼五月公布時所推出的「沉悶箱」廣告後，這兩個月世嘉又在電視上推出一系列名為「站起來吧！湯川專務」的廣告系列，廣告獨特之處除了是分為多集推出之外，那不斷説世嘉的遊戲好沉悶的宣傳手法也相當新鮮，所以這系列廣告在日本已成為大家看電視時的注目焦點。

這系列別出心裁的廣告是由日本名廣告人秋元康策劃，現在已播放到第二集，你也可以從網上收看到這個廣告的啊，快到以下網頁去下載吧，不過先此聲名，世嘉網頁經常塞車，不是經常可以連線的，請耐心嘗試。





「努力吧！湯川專務」網頁
http://www.sega.co.jp/sega/yukawa/home.html

Dreamcast 夢中駕駛

你對Dreamcast有甚麼期望？你看好它還是認為它不會成功？你想呼籲多些人購買它？或者叫大家不要買它？你有甚麼話想對世嘉或者Dreamcast的軟件開發商説？

「Dreamcast夢中駕駛」就是讓你發洩的好地方，我們正安排一連串有關Dreamcast的訪問，你寄來的説話我們會揀選合適的在訪問時向有關方面提出。

請把字數不多於80字寫給Dreamcast有關人士的説話寄來「香灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，信封面請註明「Dreamcast夢中駕駛」字樣。

次號預告

「Dreamcast手掣有幾重」冇獎競猜遊戲



TM

專頁

免費《METAL GEAR SOILD》體驗版？？

各位 PlayStation Fans,

小弟剛從東京SCEI開會返來，SCEI的同事知道香港遊戲市場向正版市場發展，感到很高興。而且《XI》在香港大受歡迎，正版銷售十分好，首批訂貨不到一個月就全部售罄，證明中文化的正版遊戲是得到香港機迷支持的。負責開發《XI》的桐田富和先生表示，希望香港機迷以後多多支持正版遊戲，這樣遊戲商才有更多資源開發啲更「正」的遊戲。

有正嘢益你地！各位下次去日本時，記得去銀座的 PlayStation Showroom ，完全免費㗎！記得在銀座地鐵站落車後，找到 Sony Building 的出口，這個地鐵出口和 Sony Building 是駁埋的（同銅鑼灣 SOGO 一樣），然後上六樓，你就可以見到二個笑容可愛的美麗 PlayStation 女郎歡迎你，你可免費試玩各種不同的最新 PlayStation 遊戲，如果正在示範的遊戲唔合口味，你可以在圖書館借書一樣，向二位靚女姐姐借任何一款 PlayStation 遊戲試玩。現場佈置非常 Hi-tech ，而且大電視不停播出 PlayStation 各類搞笑電視廣告，如《XI》的廣告中，在一個安靜的 Office 裏，有一個人的寫字台開始移動，突然很多個寫字台都在地上滾來滾去，然後齊齊消失！非常搞嘢。而《射擊遊戲王Gunbarl》的廣告中，二個男人很辛苦地在沙灘上搶一支Guncon ，因為贏家可以和水著靚女齊齊坐在沙灘上玩這個射擊遊戲。這個Sony Building 裏面，還有很多Hi-tech 的產品介紹，如數碼攝錄機，AV產品，還有一個Sony Theatre ，輪流播放高質量的錄影，座位相當舒適，完全免費！行銀座商場行到累，上去 Sony Building 抖抖，是小弟送給各位 fans 的最佳建議。



在星期日，小弟也參觀了池袋的《PlayStation Summer Camp 》，在東京最高大廈 Sunshine City 中舉行，人山人海，非常熱鬧。現場有《XI》的比賽，原來日本機迷也非常熱衷這個智力遊戲，但他們並不比香港機迷在行，3分鐘的分數也不過是千多分。記不記得上次皇室堡的小妹妹，3分鐘就有三千多分的紀錄！現場還有很多人排隊，原來填一份問卷，就可以得到一支波子汽水和一張試玩碟。

送 體 驗 版

另外，萬眾期待的《Metal Gear Solid 》行貨將於9月3日發售，此 Game 還對應 Dual Shock 手掣，絕不能錯過！今期我們將會送出二十隻《Metal Gear Solid 》的體驗版，有意者請連同個人資料 FAX 或寄信來索取，寄信來香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX 來 2866-2618 ，請註明「索取《Metal Gear Solid 》體驗版」便可。

80期《遊戲誌》~解答《XI》殘局得獎名單

答案：「3 ↑ ↑ ←—→ ↓ 2—→3 ↓ 」

心跳回憶放課後TAINING CARD (10名)	
譚明亮	葉正誠
柴子敏	鍾毓正
張嘉儀	程可儀
賴志雄	史德樂
陳秋錫	駱程偉

武藏傳海報 (3名)
陳冰儀
高天偉
何啟超

絕版電車GO車票套 (1名)
聶志楓

陸行鳥不思議貯金箱 (1名)
YIP CHU HEI

註：本刊將個別通知各得獎者領取辦法

Akio Hong，

Hello ！你好！我已買了 PlayStation 遊戲機二年了，我有一些説話想同你説。

一開始，知道SCEH在香港搞行貨時，覺得你們又無聊又費金錢，當時我心想你有你搞行貨，我有我玩翻版，一於少理。

見你們搞了行貨活動那麼長久後，我有一次便走進某一間PlayStation 專賣店逛一逛，我一入到去，第一眼就看見《私立Justice 學園》這隻game ，我相信是剛出的，一看價錢頓時覺得超值，雙 CD ，包裝靚，再加上我喜歡玩這類格鬥Game ，終於我被吸引買了這隻Game 回家，回家後，看見精美的CD和說明書，簡直超值，一放隻Game 入主機內，Loading 時間也覺得快很多（因為是正版的原因）。

當時我真的明白為何你們搞行貨這類活動了，最後，我想說希望你們繼續努力，不要令我們這班支持你們的fans 失望。我也會以行動多謝你們，就是8月6日去到你們的專賣店買《SD 高達 G 世紀》。

阿寶

寶君：

我想很多人都和你有同樣的想法。在SCEH開檔之前，很多人都說在香港這個翻版天堂，怎麼可能搞正版生意呢？還有人說，香港人很現實，翻版平就買翻版，不會為了" 質量 " 問題花多些金錢。

但經過SCEH艱辛的工作努力之後，現在香港已有三十個店鋪，只售買正版行貨Game ，而且也有越來越多的朋友棄暗投明，像你一樣，以行動支持 SCEH ，就是去特約經銷商，購買正版行貨。

Akio Hong 覆

如果您有任何意見，或心中有不吐不快的批評，建議，我們是十分樂意聽取！
請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582 號 Akio Hong (SCEH) 。

PS 行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
8月					
13日	KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BACK~	泥膠人 2	RIVERHILL SOFT	328元	ACT
27日	ASTRO NOKA	太空農場	ENIX	385元	TAB
	THE KING OF FIGHTERS KYO	拳皇~京之卷	SNK	328元	AVG
	DANCING BLADE	任性地桃天使	KONAMI	328元	ETC
9月					
3日	MAINICHI NEKO YOUBI	每天都是星期貓	BANDAI	328元	SLG
	METAL GEAR SOLID（Special Edition）	—	KONAMI	555元	AVG
	METAL GEAR SOLID	—	KONAMI	385元	AVG
	TIME CRISIS Play Station the Best	—	NAMCO	168元	STG
10日	HOSHIN-ENGI	封神演義	KOEI	385元	SLG
	Dolphin's Dream	海豚之夢	KONAMI	328元	AVG
17日	TOGE MAX 2	山路賽車	ATLUS	328元	RAC
23日	STREET FIGHTER EX Plus α Play Station the Best	—	CAPCOM	168元	FIG
	FIGHTER ILLUSION K-1 REVENGE Play Station the Best	—	XING	168元	FIG
	SLAYERS WANDAHOU	魔劍美神	BANPRESTO	385元	RPG
	DESTREGA	摧毀之城	KOEI	328元	FIG
	ITADAKI STREET GORGEOUS KING	城市大贏家華麗之王	ENIX	385元	TAB
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	鈴音之試驗章	PIONEER	328元	ETC
10月					
1日	BEAT MANIA	節拍狂熱	KONAMI	328元	ETC
	Guardian Recall	Guardian Recall 守護獸召喚	XING	385元	RPG
8日	Romance of the Three Kingdom VI	三國誌 VI	KOEI	555元	SLG
22日	POPNPOP	笑笑小肥波	TAITO	272元	PUZ
29日	THE LEGAIA	莉嘉傳説	SCE	328元	RPG
	GREAT HITS	熱賣流行榜	ENIX	328元	ETC

新GAME介紹

製造商：KONAMI	售價：港幣555元(特別版)、港幣385元	
記憶：1 BLOCK	發售日：9月3日	容量：CD-ROM×2
AVG MEM	DUAL SHOCK對應	

By: Agent X · Glen

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



*圖片全屬體驗版畫面

潛入任務開始！！

操作方法

方向鍵	移動
×鍵	站立／蹲下
○鍵	Action 鍵
△鍵	切換為主觀視點
□鍵	投技／武器使用
L1 鍵	解除／裝備 ITEM
L2 鍵	選擇所要裝備的 ITEMS
R1 鍵	解除／裝備武器
R2 鍵	選擇所要裝備的武器



Action 鍵的作用

當平常的時候，按下Action鍵，主角Snake便會使出拳蹴來攻擊敵人，而且只要連續輸入三次的話，他更會有三段的連續攻擊。此外，若Snake需要作出爬上梯子或按動電梯等動作時，玩者同樣只需要按Action鍵便可。



■出拳！



■看腳！！

不過，原來Action鍵還可以作為誘敵之用。方法是當主角Snake貼近於牆邊站立的時候，玩者只需要按動Action鍵便可以作出敲打牆壁的動作，從而引起附近敵人的注意，這時Snake便可以乘機從另一面逃走了。



■首先敲打牆壁，引敵人注意。



■立即向另一面逃去……

無線電通訊系統

在遊戲進行的時候，聯繫主角Snake與司令部之間的通訊，主要是依靠一部微型無線電通訊器。當有訊息要通知Snake的時候，通訊器會直接向耳膜發出振動，以避免被敵人發現。此外，若Snake想與司令部各人進行通訊的話，就必須要調教至各人專用的周波數(即：頻率)。筆者為方便大家，因此公開了一些人物所專用的頻率，並說明他們的用途：







頻率 140.85
Roy Compbell
(ロイ・キャンベル)

是次行動的指揮官。由任務開始的一刻，玩者都可以與他進行聯絡。他主要是教導Snake的操作方法，以及對玩者提供情報及提示。





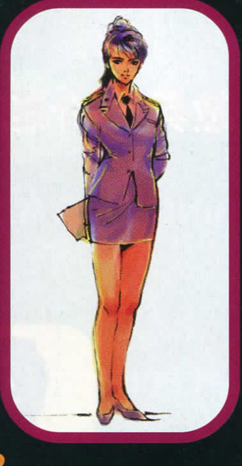
Dr.Naomi
(Dr.ナオミ)

同樣任務開始後，便可以與她進行聯絡。她主要向Snake提供有關「FOXHOUND」部隊的資料。

© 1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

頻率 140.96
Mei Ling(メイ・リン)

一位中國籍的女子，主要負責為Snake設計雷達索敵系統及通訊設備。在任務開始之後，玩者便可以與她進行聯絡。她除了為玩者進行遊戲記錄和讀取之外，更會向玩者講解遊戲系統方面的情報。





頻率 141.52
Nastasia Romaneko
(ナスターシャ・ロマネンコ)

在遊戲中途的時候，Snake便會收到她的訊息。事實上，她是一位軍事武器的天才，因此她將會向玩者介紹各種武器的資料，以及其使用的方法。



頻率 141.80
McDonald Miller
(マクドネル・ミラー)

曾擔任「FOXHOUND」部隊教官的他，將會於Snake成功地潛入戰車儲存庫後進行聯絡。他主要提供一些作戰技巧予玩者，令Snake能以更安全及更有效率去完成任務。

遇上障礙時的解決方法

士兵



由於敵士兵均受過遺傳技術的改造，因此較一般士兵更難應付。不過，只要Snake能夠不在敵士兵的視界範圍內，便可以不被發現。當然，如果大家想神不知鬼不覺潛入基地的話，筆者就為大家提供以下幾種方法吧！

1.投技

投技方面，主要有兩種方法：

A.一本背負投(方向鍵＋□)

這投技主要令敵人出現暈眩狀態，以方便Snake作逃走之用。因此，若果Snake被敵人發現的話，不妨多用此技來解圍吧！不過，由於此技並不能將敵人置於死地，所以就算玩者在未被發現的情況下使用，仍是趁敵人尚未清醒前快快離開。



■走近敵人。



■只要一投便可將其擊暈。

B.頸鎖(近敵人背後連按□鍵)

這技和一本背負投最大的分別，就是此技是可以將敵人置於死地。不過，玩者切記此技需要近敵時才能使出，而且使用時不能加入方向鍵，否則便很易使出了一本背負投。此外，筆者還建議玩者切勿在被敵人發現時使用，因為此技的硬直時間較長，所以很容易出現被敵人圍攻的情況！



■繞到敵人背後。



■連按□鍵。

2.拳蹴攻擊(○鍵)

此技和一本背負投相同，即只能夠將敵人擊至暈眩狀態，而不能將敵人擊斃。



■作用和投技相同。

3.武器(裝備武器後按□鍵)

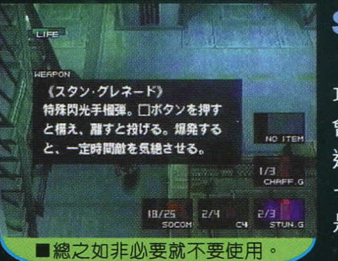
由於遊戲將設有三十種武器之多，所以筆者並未能向大家詳盡說明各種武器的使用方法。不過以下二種武器於遊戲初段便可擁有，故此筆者便為大家介紹其使用方法吧！

SOCOM PISTOL

這支半自動式機關槍，雖然是可以用來擊斃敵人，但它是有彈藥的限制，故此並不適宜於逃走時使用。最好的方法還是繞到敵人背後開槍，便可以收殺人於無形之效。



■放冷槍！



■總之如非必要就不要使用。

STAN GRENADE

閃光手榴彈本身並沒有任何攻擊力，而且當爆炸的時候，是會令敵人進入「危險」模式中(即雷達會暫時失效)。因此，除非玩者一早決定了逃走的路線，否則還是不要隨便使用。

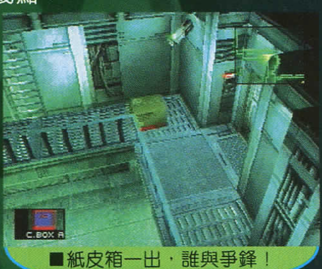
4. 使用紙皮箱(CARDBOARD BOX)

利用紙皮箱欺敵，固然是較為別開生面的方法。不過，筆者建議使用的時候，需要留意以下幾點：

a.不要以為躲在紙皮箱便可萬事無憂，因為如果你被同一名士兵發現多次的話，便很容易事敗。

b. 只要被敵人或閉路電視發現你正在移動，就一定失敗。

c.若在貨物附近使用的話，成功的機會也會增加。(令敵人以為你也是一件貨物)



■紙皮箱一出，誰與爭鋒！

閉路電視

閉路電視由於索敵範圍受到限制，故此是較應付的一項。不過，要成功突破它的監視，則筆者便建議大家使用以下的方法：

1.盡量走到閉路電視之下

由於閉路電視是受到鏡頭的限制，所以在閉路電視垂直以下的地方，就是它的盲點。因此，只要Snake盡量躲於閉路電視之下，便可以避開它的監視了。當然若你有紙皮箱的話，也可以用來欺騙它呢！



■只要走到閉路電視之下便安全。

2.使用 CHAFF GRENADE

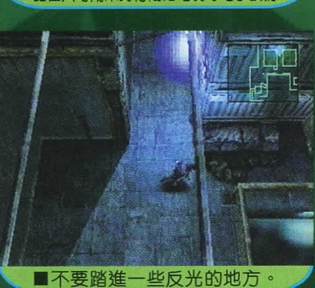
利用電子干擾手榴彈，是能夠令閉路電視在短時間內失效。不過，使用的時候，Snake本身的雷達同樣會受到干擾，所以玩者最好預先知道敵人位置，以免誤入"歧途"，送羊入虎口。



■記住只可用來對付閉路電視等電子設備。

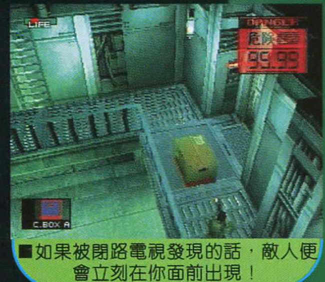
水窪

如果玩者發現地上出現一些反光的東西的話，那就可能就是水窪了。只要Snake走過，便會發出聲響，從而引起敵人的注意。至於逃避方法除了不踏進水窪之外，更可以蹲下，然後慢慢爬過去。



■不要踏進一些反光的地方。

Snake 能否將所有敵人殺清？



■如果被閉路電視發現的話，敵人便會立刻在你面前出現！

除了「物料裝卸碼頭」一關之外(以體驗版為例)，其餘地方只要Snake被敵人發現，敵人便會立刻出現。不過，如果玩者能夠以不被發現的情況下，而將所有敵人擊斃的話，便會出現"清場"狀況。(即沒有敵人出現，但仍要小心閉路電視……)

敵兵器介紹

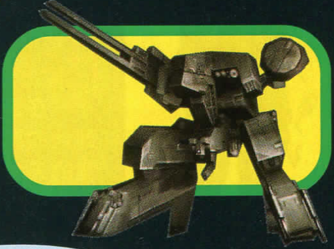
HIND-D 直昇機



M1 戰車



兵器中的極品－METAL GEAR



神不知、鬼不覺……STAGE 0

物料裝卸碼頭

任務開始的地方，因此敵人數量亦較少。至於Snake的目的地就是只要進入畫面上方的電梯中便可，故是較為容易的一關。



POINT 1 －記得拿 ITEMS

POINT 2 －小心水窪

POINT 3 －被敵人發現時最好立刻去"跳水"！！





STAGE 1

直昇機場

一到達直昇機場，Snake便會面對眾多的敵人及閉路電視。至於目的地方面，主要有二處：一條在貨車旁的通風口；另一條則在二樓的通風口。此外，善用STAN GRENADE及CHAFF GRENADE的話，將能更易到達目的地。





POINT 1 －記得拿 ITEMS

POINT 2 －小心閉路電視



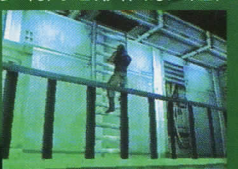
POINT 3 －多利用附近建築物作為回避之用



STAGE 2

戰車儲存庫

當Snake成功潛入基地中的戰車儲存庫後，便應盡快找尋電梯的位置。不過，在這裡的敵人將會更難應付，而玩者更應多利用地形作為回避之用。



POINT 1 － C4 炸彈及熱力探測器

POINT 2 －紙皮箱



POINT 3 －電梯



STAGE 3

單人牢房

當成功到達B1之後，便會發現這裡已經沒有敵人。(體驗版？！)由於Snake主要任務是救出DARPA(Defense Advanced Reserch Projects Agency)局長－Donald Anderson(ドナルド・アンダーソン)，加上局長身上配備了GPS發訊機(在雷達上會出現綠色訊號表示位置)，所以Snake只要跟著訊號尋找便可。





POINT 1 －發現局長



POINT 2 －謎之女子 Meryl Silverburgh



POINT 3 －對話……









體驗版小記

玩者如果善用各種攻擊技，相信要對付敵人並非難事，而且當你擊斃敵人的時候，更會出現一些ITEMS予玩者的呢！不過，筆者建議各位進入了B1後，不妨走回到直昇機場，然後到四周找尋ITEMS。你便會發現會有一些不同的ITEMS出現，其中有一支更是威力強大的NIKITA LANCHER。這支可以控制飛彈軌跡的火箭炮，再配合△鍵的話，將會非常之有趣。大家不妨試試！！(甚至連閉路電視也可炸掉，你話厲害嗎！)



■本來是SOCOM PISTOL？！現在竟然變為……


■按△鍵便會切換為飛彈視點。


■試一炮讓大家開眼界吧！



製造商：NAMCO　發售日：預定於今年12月
容量：CD-ROM　售價：未定
MEM／對應震動手掣

TEXT BY：小健健

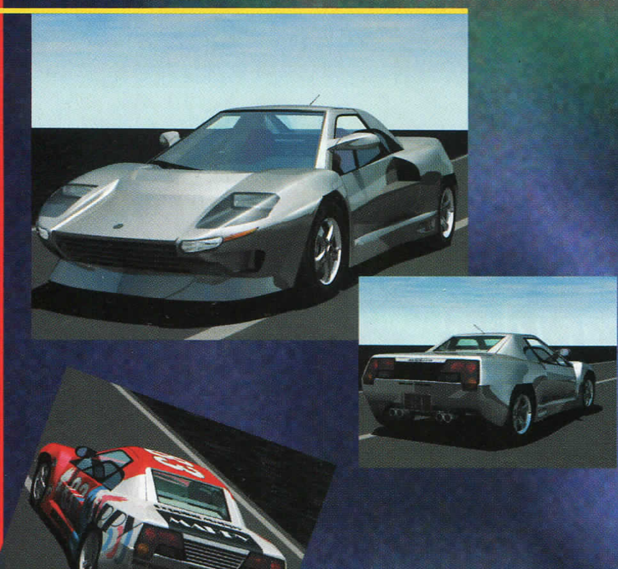
R4-Ridge Racer Type 4

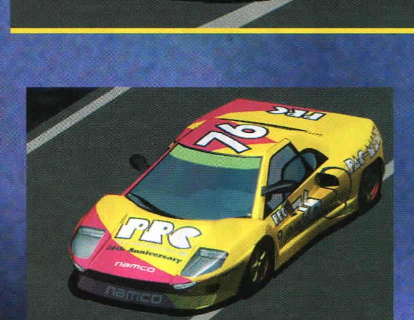
風馳電掣！！《RIDGE RACER》系列第四作駛到！！

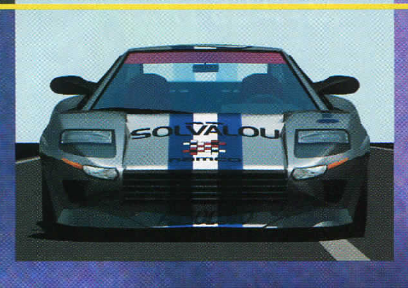


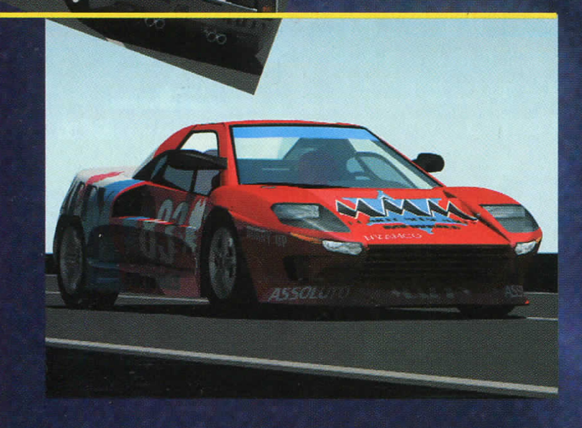
「呀！！！沒有人可以超越於我前面！！」WELL，不好意思，每當我坐了上去賽車的司機位上，我就會變成這樣子。(喂兄台，你駕駛過真的賽車了嗎？)唔，雖然我沒駕駛過真的賽車，但每次玩NAMCO所設計的賽車遊戲，也許它們能給玩者真實的賽車感覺，所以每次我一玩上手，就覺得自己是真正的賽車手。(牽強)

興奮之餘，得知NAMCO又有新的PlayStation賽車遊戲推出啦！！一向NAMCO所設計的賽車遊戲都不會差得去哪裡，看來又是我在賽道上讓你們吃塵的機會啦。不過，在介紹這遊戲之前，不妨溫故知新，齊瞧瞧NAMCO在PlayStation上推出過哪些賽車遊戲。













© NAMCO LTD.



PlayStation中NAMCO賽車GAME大檢閱!!

94年!!
PlayStation賽車遊戲的開山鼻祖!!
RIDGE RACER

製造商: NAMCOT(當時那個T字還未刪去的啊)
發售日: 1994年12月3日
容量: CD-ROM
售價: 5800日圓
1993 1994 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED.

遊戲解說:
一隻甚具歷史意義的遊戲!!

《RIDGE RACRER》不單是PlayStation的第一隻賽車遊戲，更是PlayStation的第一隻遊戲。在現在看起來，可會覺得這遊戲之多邊形之質感比較粗糙，而且「爆山」情況時有發生。不過以當時來說，把3D多邊形之業務用遊戲帶回家中，已是一件令人感哭流涕的事。再加上跟當時SATURN那隻《VIRTUA FIGHTER》比一比，《RIDGE RACER》明顯是較勝一籌。



唔，大家也知它是移植自同名的業務用遊戲。其實這隻業務用遊戲來頭也不少，若沒有記錯的話，它是繼SEGA的《VIRTUA RACER》之後，第二隻以3D多邊形製作的賽車遊戲。而且，更是首隻有質感表現的賽車遊戲來。(《VIRTUA RACER》中所有多邊形都是單色的，並沒有質感表現的啊)所以，那時業務用版中的隧道、海灣、大廈等背景的表現，無一不令玩者嘆為觀止。而來到PlayStation版，也可說是有業務用版的80%吧，令玩者讚嘆之餘，它也確立了NAMCO在家用機上賽車遊戲的地位。



■這架就是傳說中的黑車!!你得到了它沒有!!



■終於爆機啦!!不過，好戲還在後頭!!



■呀!!令人懷念的「蒼蠅機」啊!!只要把它們全消滅就可得到隱藏車了!!



■在鏡之國內，甚麼東西也反轉了。



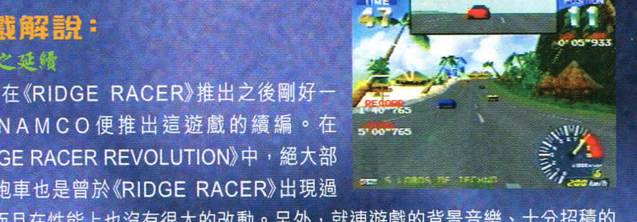
■這就是「逆走MODE」!!



95年!!
家用版《RIDGE RACER》之進化?!
《RIDGE RACER REVOLUTION》

製造商: NAMCO
發售日: 1995年12月3日
容量: CD-ROM
售價: 5800日圓
(c) 1993 1994 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED

遊戲解說:
名作之延續



在《RIDGE RACER》推出之後剛好一年，NAMCO便推出這遊戲的續編。在《RIDGE RACER REVOLUTION》中，絕大部份的跑車也是曾於《RIDGE RACER》出現過的，而且在性能上也沒有很大的改動。另外，就連遊戲的背景音樂、十分招積的旁白、甚至是秘技的使出方法，也跟PlayStation版《RIDGE RACER》十分接近，所以有玩過上集的玩者，可會甚易上手，而且還很有親切感啊。

不過，就是由於整個遊戲系統都跟上一集太接近，若果難度太低，可會很容易被玩者玩厭，所以其實這遊戲的難度是較高的。最明顯不過就是這遊戲的賽道有非常多的急彎及窄路，以《RIDGE RACER》系列這種「車身一碰到障礙物就會減速」的賽車GAME來說，這的確是玩者控車技術一大考驗。



■在《RIDGE RACER》中用慣的賽車，大家可在這裡繼續使用。



■在這遊戲內賽道不單收窄了，急彎也不少。

賽車遊戲的革命!!

雖說這是《RIDGE RACER》的延續，但作品內也有不少令人眼前一亮的元素。好像在此遊戲內，廠商不但為它設計了3條業務用版沒有、而是原創賽道，令遊戲的耐玩性及新鮮感大大增加。而且在機能方面，更加入了倒後鏡及通訊對戰功能，明顯地這是彌補PlayStation版《RIDGE RACER》的不足。(因為業務用版《RIDGE RACER》是有倒後鏡的，然而來到PlayStation版卻被刪去，而且PlayStation版卻連普通的畫面分割對戰也沒有啊)

可以說，《RIDGE RACER REVOLUTION》是一個改革，令玩者玩家用機賽車遊戲的感覺，進一步跟業務用的拉近。



■把跑車壓成Q版，大家還記得怎出嗎?



■這遊戲中的三條賽道，全是原創的啊。

R4-Ridge Ra



96年！！
改變風格之作！！
RAGE RACER

製造商：NAMCO
發售日：1996年12月3日
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
(c) 1993 1994 1995 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED.

遊戲解說：

年齡層面之改變

當我第一次接觸這遊戲時，就感到開發者想這遊戲的風格，跟前兩作的有明顯分別。首先，在遊戲之整體用色上，就由前兩作的色彩斑斕COLORFUL，變成以黑、銀色為主，令遊戲的感覺，變得較為COOL及較有時代感。（唔，也許這遊戲針對的年齡層，是比之前兩隻的為高吧。）

除此之外，這遊戲的另一話題，就是開發者為此遊戲創造出一個VIRTUAL IDOL：伊達杏子。在當時，藤崎詩織等VIRTUAL IDOL非常流行，再加上越來越多人對RACING QUEEN（即是那些在賽車場上，穿上一些甚為性感的制服左穿加插，用以宣傳的賽車女郎呀）有興趣，故此開發者就把那個在開賽前那個舉倒數板的RACING QUEEN偶像化。唔，作為這遊戲的代表人物及宣傳工具，伊達杏子的確是非常成功。



■一時成為佳話的VIRTUAL IDOL——伊達杏子。

更細緻的賽車感覺

剛才說過這遊戲的整體風格都跟前兩作有很大分別，其實在多邊形背景上亦可見一斑。明顯地《RAGE RACER》的背景質感及光原處理效果，就比前兩作更為仔細及真實。我個人覺得，這個《RAGE RACER》的畫面風格，可說是較接近之後由SCEI所開發的《GRAN TURISMO》。

除了畫面更為仔細外，這遊戲也加了不少較細緻的駕車感覺，好像在上斜時跑車會難於加速，反之在落斜時跑車就可以加速得很快；又或者在轉急彎時若跑車本身的咬地性能較差的話就會𧾷先車太，再加上賽前因賽道性質不同而作出的跑車選擇，令遊戲性增加不少。唔，尤此亦可見開發者的點點心思。

而在賽道設計上，雖是沿用《RIDGE RACER》系列的風格——「在同一條賽道上作賽，但於不同的賽事之下，就跑不同的分支。」明顯地這遊戲的賽道分支比前兩作更多更複雜，而且賽道的高低差又大。另外，在彎位的設置上更會考驗玩者之操控技術。（如在落急斜反有一個右轉90度）

以上總總，皆令到《RAGE RACER》成為一隻極受歡迎的賽車遊戲。





■上斜時跑車加速得比較慢，很細緻啊。



■這遊戲的REPLAY也叫人讚不絕口。

遊戲系統之改變

有之前的《RIDGE RACER》及《RIDGE RACER REVOLUTION》中，玩者玩的就只是「駕駛跑車」，而且每架跑車的性能也是固定了的，所以是一隻單純的賽車遊戲。不過來到了《RAGE RACER》，玩者參賽的目的，並不再只是「將賽道跑到膝如指掌，哪裡收油、哪裡開始入彎都一清二楚。」那麼簡單。除了這些外，還要跑到頭三名的贏取獎金，再用這些金錢去改裝跑車，甚至買一架新車，令自己的車隊更強。又，遊戲中又有分好幾種等級的賽事，等級越高，獎金越多，這可給玩者不少挑戰性。

另外，為了增加玩者的投入感，在遊戲內玩者不但可為各跑車轉換顏色，更可自己設計隊旗及為車隊改名，而且隊旗及隊名還可以貼在跑車車身上的哩。令到玩者好像真是擁有一隊車隊一樣。

■努力賺錢，努力買車！！

■在此遊戲內可設計自己的隊旗，還可將它貼於車身上啊。

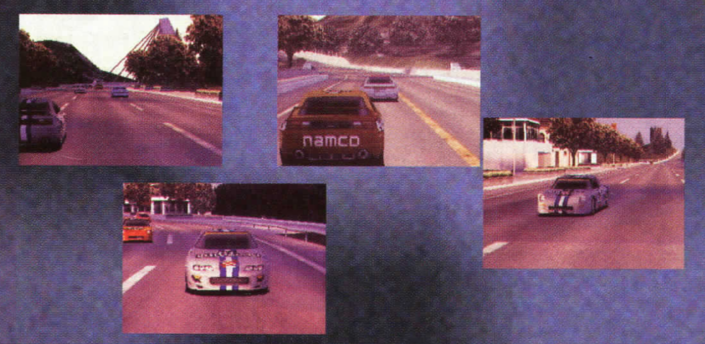
98年！！
PlayStation賽車遊戲的巔峰！！
R4-Ridge Racer Type 4

（以下全為開發中畫面）

多邊形技術，再創高峰！！

NAMCO以純熟的多邊形控制技術，創造出畫面超華麗的賽車遊戲。加速的爽快感、令人血脈沸騰的引擎聲包圍住玩者，這就是《RIDGE RACER》系列的最高傑作，究極的賽車遊戲《R4-Ridge Racer Type 4》！！

由於這是《RIDGE RACER》系列的第4作，故取名為「R4」。其實這遊戲之整體操控感覺，都是會承繼著之前《RAGE RACER》甚至是《RIDGE RACER》的。不同的是，跑車及賽道四周的光原效果造得更像真、更仔細，令在畫面內的各種物件更具存在感。除此之外，更加入了好一些創新的遊戲模式，令遊戲本身更具吸引力。看來，這必是一隻值得大家期待的遊戲！！



acer Type 4

SELLING POINT！！

POINT 1！！

賽道數目大幅增加！！

在之前《RIDGE RACER》系列的遊戲中，最多只有4條賽道。不過來到《R4-Ridge Racer Type 4》，賽道的數量就由4條增加至8條之多！！若果再加上「逆走」及「鏡之國」等模式，這可不是一隻極為耐玩的賽車遊戲嗎？






POINT 2！！

跑車有超過300種以上的變化！！

在上集《RAGE RACER》時，遊戲中已可讓玩者自行替跑車塗上不同的顏色。而這隻《R4-Ridge Racer Type 4》，亦會繼承這個令玩者增加投入度的遊戲系統，而且系統更被大幅增強，玩者就可在超過300種以上，跑車跟車身顏色的配搭中，選出自己喜歡的。這麼一來，玩者的設計空間豈不是更大？





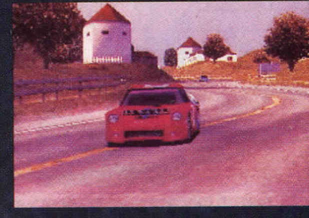

POINT 3！！

嶄新的遊戲模式——「GRAND PRIX」！！

唔？在上《RAGE RACER》中，不是已有這個「GRAND PRIX」模式的嗎？你諗還敢說是「嶄新」？WELL，其實今次的「GRAND PRIX MODE」可跟上次的有點點分別。

在《R4-Ridge Racer Type 4》內的「GRAND PRIX MODE」，仍然是一個只可單打及是遊戲的主要模式。不過在這裡，玩者就會變成一個「受雇的賽車手」，賽車就是你的生命！！而玩者的目標，就是在各場比賽中把眾對手打倒。再排除萬難，到最後的總決戰中奪魁。（噢，很有熱血青春的感覺！！）

不過，若只是有這些未免太單調了，在此模式內玩者還要兼顧跟車隊的信任關係、車的選擇等等要素的啊。唔，看來在遊戲中當一個車手也不是一件易事哩。

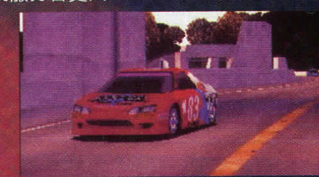






超真實的遊戲畫面！！

DEMO PLAY！！

■這些都是遊戲內的DEMO PLAY，模仿黃昏的色調實在真實得難以置信。若果這不是硬照，而是動畫的話，說服力會更大。

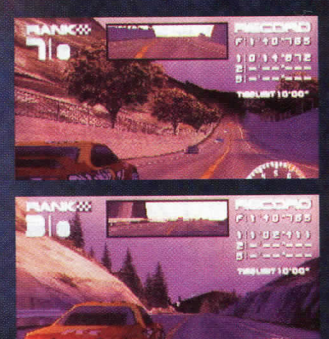



主觀畫面！！

■這就是玩者在比賽進行時所看到的視點。可見倒後鏡功能還健在，（沒可能把它刪除吧？）而且前車的表現，如光暗之漸變、質感處理等，實比前作更為細緻。







鳥瞰角度下的賽道！！

■就如風景畫一般的照片，其實是本遊戲的賽道一角。看上來，賽道大都是建於山區中，而且建築物甚具歐洲風味。（而且還有分叉路）唔，不知有沒有一些建在海邊的賽道呢？










製造商：TGL　發售日：8月27日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SS/ARPG/MEM

© TGL 1997,1998

少女魔法師



怎樣變成魔法師

經過筆者在75期的介紹，讀者都會對這個由電腦版移植到SEGA SATURN的《少女魔法師》有少許的認識，現在這玩法特別的遊戲終於推出了，希望以下的內文可以幫助各位玩者正式成為一個出色的魔法師。

一日的修行

家中的行動
- 在圖書館看書
- 向師父學習魔法
- 從書本中學習魔法
- 在研究室將材料調合

出外（每30分鐘代表一天的過去）
- 探索魔法材料
- 與不會其他人談話

專心聽解

每次完成一個修練的時候，亦即是另一個修練的開始。而每次修練開始前，師父都可以説一些有關修練的重要資料，而那段説話可能會只説一次，所以要小心地記住或記錄下來。在修練途中，玩者亦可以和師父談話，或許可以從那些説話中得知有關可以更容易完成每個修練的提示，例如：在哪裏可以找到有用的魔法材料。

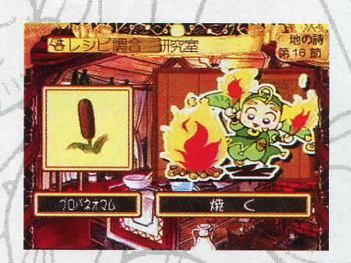


材料探索

在這個大陸裏的每一個地方都蘊藏着不同特性的魔法材料，它們的品種大約150之多，而在探索的時候，請不要四處跑，因為跑步是看不見自己附近有什麼魔法材料的，而需要慢步來找尋的（視線範圍是有限的），每當看到有魔法材料的時候，它的附近都會有圖中的紅圈和感嘆號出現。

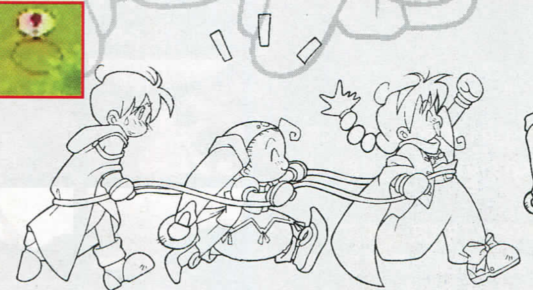
研究室

每次來到研究室的目的當然都是為了從拾回來的魔法材料中，取出材料本身所持有的自然力量，而之前角色則需要用「燒烤」、「曬乾」和「燉煮」等方法來烹調材料。在電腦版裏，這些烹調工作都需要玩者做的，但在SATURN裏，這些工作可以交給電腦負責，免得失敗時浪費了辛苦拾回來的材料，而玩者可以從當中知道自己有什麼材料還未拾回來。























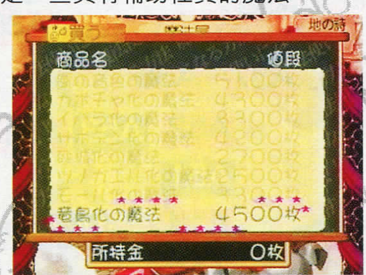

熟練魔法

在魔法師的世界裏，使用魔法時可以分為「上級」和「下級」兩種。究竟何謂上級和下級呢？當中的分別就只在於使用魔法時，角色是否需要依靠魔法卷軸才可以施展魔法，不需要的當然是「上級」啦！而需要使用卷軸的就是「下級」，不過「下級魔法」亦利用多次的使用，令魔力漸漸適應自己的體質，之後就可以不需要卷軸也能夠使用魔法，這樣就變成了上級，所以請努力找尋一些有用的魔法材料。



第三途徑學魔法？

在遊戲中，角色除了需要可以從師父的身上，或是圖書館的魔法書本中學習一些有用的魔法外，其實角色還有另一個途徑可以學習其他不同的魔法，不過這途徑是需要相當的代價，因為這就是購買魔法（這個是電腦版中沒有的），而當中大部份都是一些具有輔助性質的魔法。



市場分佈

這個大陸唯一一個城鎮就是最東面的「森之街」，在這裏除了可以買賣不同的魔法材料和ITEM之外，還可以在魔法屋購買不同效用的魔法，以及可以在城鎮的廣場中得到少少情報。



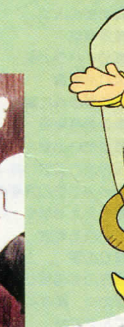
人物介紹

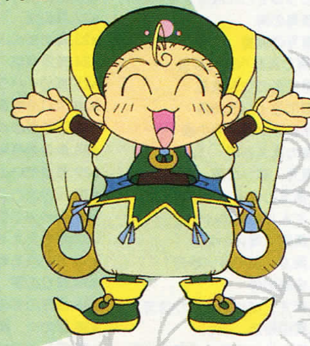


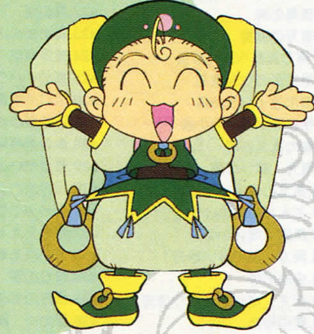
亞莉姆

在3人之中，她是年紀最小的活潑少女，在修行途中得知女王被人俘虜，為了救出女王，而令到成為魔法師之路變得艱辛起來。亞莉姆是初級難度的角色。

亞莉姆的師父







比莉

她是一個母親因病死亡，而父親又不知所蹤的弧兒。這件事令她要成為出色的魔法師。比莉是中級難度的角色。

比莉的師父





娜芝

最年長的她是比較沉着冷靜的少女。她的最大願望就是利用自己能力尋回自己出生的地點。娜芝是高級難度的角色。

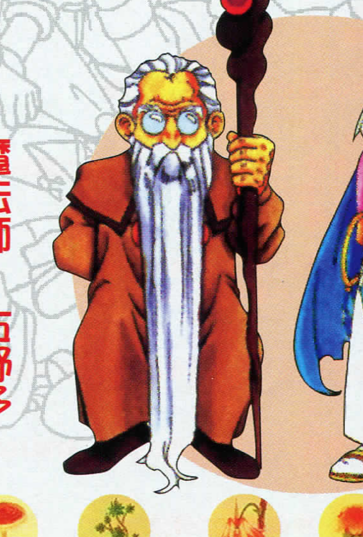


娜芝的師父





魔法師－古舒多



美利亞女王





從書本中的學習

□ 赤表紙の繪本
赤き焰の魔法
□ 生命を探求した魔法使いとその生涯
丸太になる魔法　イバラになる魔法　ツノガエル化の魔法
□ マルセフとルカの、おもちゃの國物語。第一章
オモチャの創造
□旅する繪本
精神材料の探索　幻覺材料の探索　花畑になる魔法　お酒の創造　風の実の創造
□純元素魔法とその2次的關連性
閃光の魔法　砂ネズミ化の魔法　砂城になる魔法　苗木の創造　風の刃の魔法
□ザンツュール王國とイメリ王女
沒有
□世界の最果ての島の不思議な現象
麻痺の魔法　竜鳥化の魔法
□古大陸の遺跡と前期文明
香袋の創造
□マルセフとルカの、おもちゃの國物語。第二章
干しブドウ創造
□生物個体の特質と無生物
生物との會話　無生物との會話　操りの魔法　逆移動の魔法
□ケオカオメリシム、南方のおかしな顔
苗木の創造　サボテンになる魔法
□藥劑の調合と魔法效果
干モチャの創造　癒しの力の魔法　強化材料の探索
□マルセフとルカの、おもちゃの國物語。第三章
木箱になる魔法　お友達の魔法
□動物繪本
砂ネズミ化の魔法　ビビ化の魔法　ピーノ化の魔法　モール化の魔法　無力化の魔法
□ 植物繪本
丸太化の魔法　イバラ化の魔法　サボテン化の魔法　砂城化の魔法　花畑化の魔法
□風の詩
？？の創造　風の音色の魔法　物品變化の魔法

a1.どうして こんなに大きい龜？
a2.孤島の南
a3.南方の孤島
a4. 南方孤島へ続く砂浜
a5.原住民の住む集落
a6.倒ホとイバラの森
a7.花とキノコと緑の森
a8.海の見える岬
a9.南方、靜かな海
a10.西方の岩場
a11.でんくり山のふそと
a12.風吹く海辺の草原
a13.南方、岩の多い砂田
a14.伝説の谷
a15.南方、流れゆく靜かな河
a16.南の砂浜
a17.靜かに打ち寄せる南方の海
a18.南の森、流れゆく川と草原
a19.海の見える穩やかな森
a20.紫の森
a21.東の果て、靜かな浜と草原
a22.森の街
a23.森の街の入口
a24.東方南部
a25.東のイバラの森
a26.入口の洞窟
a27.切り裂かれた斷崖
a28.東の草原地帯
a29.魔法使いの家
a30.川の流れる広い森
a31.モールの住む洞窟の前
a32.海の見える草原
a33.大いなる斷崖
a34.渡りの湖
a35.西方の谷間憩りの泉
a36.西の山、風吹く台地
a37.でんぐり峠
a38.塔の入口
a39.東方、北方へと続く洞窟
a40.北の山岳
a41.北方の岩場
a42.北の森
a43.北海と小さな森
a44.白竜の住む洞窟
a45.雪の氷原
a46.最北の岬
a47.北の城の入口
a48.氷の洞窟
a49.幽靈船
a50.白竜の洞窟
a51.シャガーソン
a52.世界樹
a53.モールの洞窟、南の島への近道
a54.モールの洞窟、モグラの住か
c1：遇見モール（拾取ミミス）
c2：魔法使いグストソの家
c3：泉の妖精
c4：魔法使いミスティの家
c5：長老

□魔法使いになる方法
沒有
□大陸の文明と、蒸氣機關
沒有
□星風の部族と、魔法使い
閃光の魔法　キノコになる魔法　小舟になる魔法　魔法材料の創造　癒しの力の魔法
□本日のお料理
骨付き肉の創造　食料變化の魔法
□闇に生きるモールと、その生態
モール化の魔法
□ピンクの繪本
お酒の創造　お弁当の創造　陷沒の魔法　カボチャ化の魔法　カボチャになる魔法
□古い日記帳
物理材料の探索　精神材料の探索　變異材料の探索　幻覺材料の探索　中和材料の探索
□マルセフとルカの、おもちゃの國物語。第四章
お魚の創造　操りの魔法　恐れの魔法

材料價值一覽表

魔法材料名稱	售價	賣價
ケアフェレス	380	63
ライズクレス	0	30
カフェライズ	870	145
モスカエレス	0	40
カルフォレイズ	0	0
ラシカレイス	260	86
ケアドレイス	0	15
ホシレアニス	820	137
ゼオカロニシス	0	43
ビルアレス	290	96
カカレロニシス	0	0
トラニピシレス	0	13
ネレケアミス	0	28
グロベファニシス	260	86
オルウィクレス	0	36
オレケアレス	790	82
フタロアニス	0	188
ブロレカニス	710	118
パオフェアレス	0	0
ブロレアレニス	930	155
グロケアイントゥルー	460	77
ブロネケンストゥルー	0	60
オリオネストゥルー	870	145
グレキシオトゥルー	0	26
ペルピオストゥルー	0	43
イルベストトゥルー	270	90
ロッティルストゥルー	0	0
ポーニンテルトゥルー	0	210
クンシードトゥルー	0	26
スペンデルトゥルー	0	25 グ
ローイントゥルー	920	153
メリルストゥルー	0	167
オルグレイストゥルー	620	103
グリエモルトゥルー	330	55
ドルニースントゥルー	910	76
ピルクリストゥルー	0	0
ドルッペントゥルー	940	157
トングルトゥルー	390	65
ミッスデントゥルー	0	0
レンニスドトゥルー	340	57
ロルブランマム	650	108
レオヘアム	0	9
ミストレイム	0	12
モルブメイム	270	90
クォルフォアール	640	107
ルクォレマーム	300	50
オルオミレウム	0	16
ガルニオレム	0	16
バッカスマム	0	14
ゼレティアムル	0	29
リーラフォルム	0	37
イルスメトラム	0	0
イリオスマーム	0	9
ペルピマオム	0	4
グロリスマム	0	9
ジェノモイマム	210	70
モストアロマム	770	128
ヴォルメントマム	0	32
フレンシェローム	0	13
クイレスメルム	0	13
ジャメノンマル	0	25
ビスメンテマーム	0	40
アレルノール	280	93
フォステロマム	690	115
ボロネウォマーム	350	58
クロイセアラム	0	30
ディバリオマム	260	86
ニルキミシテム	790	132
ガロセラリウム	0	33
ウォーレナリルム	0	9
オストマーム	0	6
カリベスマム	0	22
ポノグレアマム	270	90
ブロネセアマム	260	86
ビーンブロマーム	0	15
セシアレイアマム	0	26
ヒロクマム	230	76
オノグバマム	0	9
ルネステリオマム	820	137
バルコステマム	300	50
ブロバネオマム	0	6
イステファルム	0	16
キノクロニカム	0	7
ミムタフォムル	0	4
イムルテシルム	0	13
ウルクロネム	0	13
ゼルンニトルグーム	0	26
ボトネオラム	0	15
リュセゲルオマム	200	67
オンアグルマム	0	9
オムカノルドジェム	200	20
パルウィニム	230	76
カカアスロム	0	6
ブミジェロマム	230	76
モセシシラム	0	50
ビルキガトロム	0	15
スワニカルモム	0	12
エルニカシム	320	53
ボルホロシマム	0	14
カコボラルシム	0	20
アルアシテリム	230	76
ファズスシアリム	480	80
オルズニシスケアム	0	23
パルパルモニアム	250	83
ボルトロニオム	0	27
ユアシレニアム	0	11
カクラコルム	0	7
ファジアシアラム	0	16
ケオカオメリシム	870	145
フェッペルアニメム	0	6
クロクリアロウム	270	90
バルベトリアム	0	21
カスパエッシム	200	67
ドンドルガオラム	200	30
ココシミリアム	0	10
メストムストメリム	350	58
バブロニアマム	0	19
ハカラシミリマム	410	68
ジアジスレメリム	0	25
アメミホロシム	0	200
ペルオミネ=リド	0	20
ティルテ=ラチェ	0	16
トルドア=リド	0	17
ファルエミ=ゼラン	0	40
クスドル=エリエ	0	48
アルクトゥ=エリエ	0	13.
エイシェガ=リド	890	148
フスクロ=ラチェ	0	25
バーギル=アデア	210	70
ライガル=アッシュ	690	115
ヘテルガロア=ゼル	235	78
ギャグラン=エイサー	380	63
クロックス=リド	0	224
ケッカーエイリス	220	73
ザッチェ=ラチェ	0	30
カンカス=エリエ	270	90
ディカン=パリオ	0	14
カカガライ=リド	0	16
モッチャ	0	18
クレイド=テキラ	0	13
カナカラ=ペピ	276	92
クルガラ=アルキ	0	26
セレッタ=テイセ	0	22
ガルタ=ティセ	0	44
ネレスレイ=ティセ	760	127
ジェラ=バルグ	0	63
ベライラ=リド	0	13
デリック=アデア	0	30
ジェラ=アメレ	845	141
ケリカル=エイリス	0	0

可以購買魔法

魔法名稱	售價	效果
陷沒の魔法	3300	陷阱的魔法，讓人落入陷阱致死。
物理材料の探索	3000	找出有物理安定效果的魔法材料。
精神材料の探索	3000	找出有精神安定效果的魔法材料。
變異材料の探索	3000	找出有變異渾沌效果的魔法材料。
幻覺材料の探索	3000	找出有幻覺效果的魔法材料。
強化材料の探索	3000	找出有強化助長效果的魔法材料。
中和材料の探索	3000	找出有中和安定效果的魔法材料。
お友達の魔法	1400	被施施到此魔法的生物，即會走近自己的身邊。
生物との會話	1800	能與被施到此魔法的生物交談。
無生物との會話	1800	能與被施到此魔法的樹木和岩石等文談。
キノコになる魔法	2000	使被施到此魔法的地形變為蘑菇。
花畑になる魔法	1800	使被施到此魔法的地形變為花圃。
小舟になる魔法	2100	使被施到此魔法的地形變為小船。
丸太になる魔法	1600	使被施到此魔法的地形變為圓木。
イバラになる魔法	2000	使被施到此魔法的地形變為荊棘。
砂城になる魔法	4000	使被施到此魔法的地形變為砂城
びっくり箱	2600	不曉得會出現什麼東西的驚嚇箱，裏面也許會有好東西？
お弁当の創造	2300	使用此魔法後，即會變出便當。
骨付き肉の創造	2300	使用此魔法後，即會變出排骨。
お魚の創造	2300	使用此魔法後，即會變出魚。
お酒の創造	3400	使用此魔法後，即會變出酒。
食料變化の魔法	4200	被施到此魔法的東西，只要輕輕一碰，不知道會變出什麼的食品。
無力化の魔法	4600	被施到此魔法的東西，會變成無力化，什麼事都不會做。
風の音色の魔法	5100	被施到此魔法的東西，每碰一次，即會發出不同的曲調。
カボテン化の魔法	4300	被施到此魔法的生物，即會變為南瓜
イバラ化の魔法	3300	被施到此魔法的生物，即會變為荊棘サボテン
サボテン化の魔法	4200	被施到此魔法的生物，即會變為仙人掌
砂城化の魔法	2700	被施到此魔法的生物，即會變為砂城ツノガエ
ツノガエル化の魔法	2500	被施到此魔法的物體，即會變為角蛙
モール化の魔法	3300	被施到此魔法的物體，即會變為鼴鼠。
竜鳥化の魔法	4500	被施到此魔法的物體，即會變為龍鳥。














製造商：Riverhillsoft　發售日：發售中
售價：328港元　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT/MEM/對應DUAL STOCK




TEXT：怪傑

曾經在77期《遊戲誌》中介紹過的《救救泥膠城》，相信有很多玩者都玩過這個包含了解謎成份的冒險遊戲，它是不是令到玩者開心又興奮呢？



救救泥膠城 2 拯救另一世界！

KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BARK~

STORY

在銀河系的附近有一個KLAY的惑星「IDZNAK」，這裏住着一些名叫「SKULL MONKEY」的生物。這世界的SKULL MONKEY是不會使用含有機械成份的用具，亦因此整個世界都很和平，沒有任何分爭，而牠們互相地尊重，比起人類更和藹可親。有一天，住在泥膠城的惡之帝王(CLOCK)從高空掉到這個星球，之後他假扮了這星球的SKULL MONKEY，更宣言自己是IDZNAK的領導者。CLOCK以他的稱號─CLOCK MONKEY之名招募很多部下，企圖破壞NEVERHOOD令戰爭產生，來解決CLOCK和KLAYMEN的宿命。在這些SKULL MONKEY中，有一隻得知CLOCK想製造「破壞兵器NO.9」來攻擊NEVERHOOD的醜惡行為，而這個賢者─JELLY便將MESSAGE投遞裝置送到守護和平的英雄手上。

在NEVERHOOD裏，KLAYMEN正在吃三文明時，投遞裝置從空中降下來，它便立刻綁在KLAYMEN身上帶他到IDZNAK，這樣KLAYMEN便來到新奇的星球裏，為了打倒CLOCK而開始他的旅程。





DREAMWORK INTERACTIVE?

雖然遊戲內所有泥膠公仔和背景等都是由這間公司負責製作，但玩者又可否知道這公司曾經過什麼工作呢？他們除了製作這遊戲的第一、二集外，還參予過《JURASSIC PARK》、《A CLOVE SHAVE》(港譯：超級無敵掌門狗)以及剛剛上畫的《SMALL SOLDIERS》(港譯：魔幻小戰士)等電影製作。



© 1998 Riverhillsoft Inc.
© 1998 DreamWorks Interactive L.L.C All rights reserved.

ITEM與POWER-UP



KLAYMEN在「IDZNAK」惑星中作戰時，途中經常都會遇見一些浮在半空、隱藏或掉下來的ITEM。當KLAYMEN走到ITEM的時候，他會自動拾取這些ITEM，而之後便可以使用它們。在遊戲進行的時候，KLAYMEN的基本武器就是「踩敵人」。如果玩者想知道KLAYMEN持有什麼樣的ITEM，就可以按START令遊戲停止進行，畫面會顯示出KLAYMEN的武器剩餘量，而當使用ITEM的時候，亦會顯示該ITEM的剩餘量。

1 UP

取得和KLAYMEN樣貌相同的ITEM時，KLAYMEN的生命就會增加。



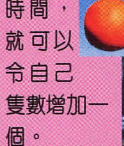
YELLOW SHLFEON

當KLAYMEN被GREEN HEART縮細了時，這個就可以令KLAYMEN的身體回復到普通狀態的SIZE。



KLAY BALL

這種KLAY BALL是在「IDZNAK」惑星大氣中飄浮着的東西，每當KLAYMEN取得100個的時間，就可以令自己隻數增加一個。





HALO

當取得這個ITEM時，KLAYMEN就可以用它來作防禦。它可以將敵人攻擊或危險地方的DAMAGE吸收一次。



GLIDING BIRD

牠是一隻當KLAYMEN跳躍時，運載它到遠處的雀鳥。在跳躍時按緊跳躍掣，GLIDING BIRD就會令KLAYMEN在空中滑翔，不過在滑翔的時候會不斷向下垂的。



PRESENT BALL

這個好像水珠那樣的黃色球體，就是給予KLAYMEN的禮物，KLAYMEN只要踏中它便可以看到當中的ITEM。



轉送球

當KLAYMEN每次走到STAGE最後的地方時，都會出現這個球物體。這個球體會幫KLAYMEN飛往下一個STAGE。這個用來轉送的球體有機會同時出現茶色和紅色的，玩者要注意紅色是飛往一些難度比較高的STAGE。



SUPER WILLY

他是KLAYMEN的朋友—WILLY。當按R2掣後，SUPER WILLY就會被呼喚，而KLAYMEN胸口就會飛出一個WILLY的頭，之後畫面上所有ITEM都會一次過取得。



CLOCK

每次走到它上面的時候，KLAYMEN就需要立刻離開，否則會在爆炸時被弄傷。在發生爆炸後的一段時間，它會再次出現。



SPECIAL

在所有STAGE裏就只有3個這樣的ITEM，當集齊了它們的時候，KLAYMEN就可以來到一個非常開心的SPECIAL STAGE。這裏正是鋪滿天鵝絨地毯和從煙霧中透射光線的1970年代，而在這裏KLAYMEN可以盡情地拿取ITEM。



MA BIRD

當KLAYMEN初次踏中牠的時候，都會令牠的頭伸出來，之後KLAYMEN可以利用牠來幫助跳躍，而連續踏中牠三下時，KLAYMEN就會跳得高高的，來拿取一些之前拿不到的ITEM。





FART HEAD（屁頭）

這個是有一團綠光包圍KLAYMEN頭的ITEM。當按L2掣後，KLAYMEN的頭頂就會放出FART HEAD，而之後綠色的KLAYMEN分身便會出現，玩者可以控制它到前面的地方看看KLAYMEN將會遇到什麼樣的危險。在一段時間後，分身便會返回自己的身體。



GREEN HEART

它會令到KLAYMEN的身體變得細小起來，玩者可以利用他的身體SIZE走到一些在普通狀態時不能去到的地方，不過玩者要小心他的跳躍亦都會縮短了。

SWUARRI Q

當KLAYMEN收集了每個STAGE內只有三個的SWUARRI Q時，就可以去到一個BONUS LEVEL裏。如果KLAYMEN能夠取得所有STAGE內的SWUARRI Q，當ENDING時便會播出一段SPECIAL MOVIE。

武器

KLAYMEN在取得武器後，就要小心地使用，因為它們的數量是有限的，而拾取武器的時候，玩者亦都需要像其他ITEM那樣跳高，才可取得浮在半空或正在掉下來的武器。當玩者感到有危機的時候，就需要使用這些武器，免得因此而死去。



BULLET(子彈)

這個綠色的光球當攻擊敵人時就好像子彈那樣，但這種武器是需要瞄準才能擊中目的。





PHENIX HAND

這是由KLAYMEN的手指組合而成的，這隻手會空中飛翔。當按L1掣時，手會變成不死鳥，將畫面上最接近KLAYMEN的敵人擊倒。





UNIVERSE ELEMENT

這個紅色光球是一種最危險的武器，當按R1掣後，便可以使用UNIVERSE ELEMENT，它會令畫面上所有敵人同一時間被擊倒。





HAMSTER

它們會在KLAYMEN的身邊回旋，能夠防禦敵人攻擊3次，玩者要注意如果 不盡快用完牠們，牠們便會在一定時間內離開。

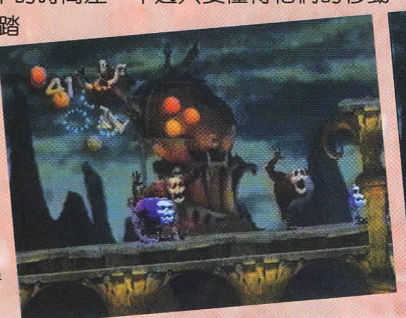


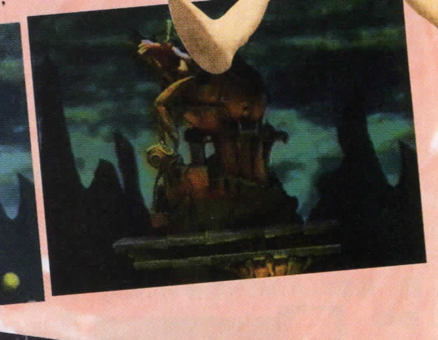
新GAME介紹

關數介紹

SCIENCE CENTER

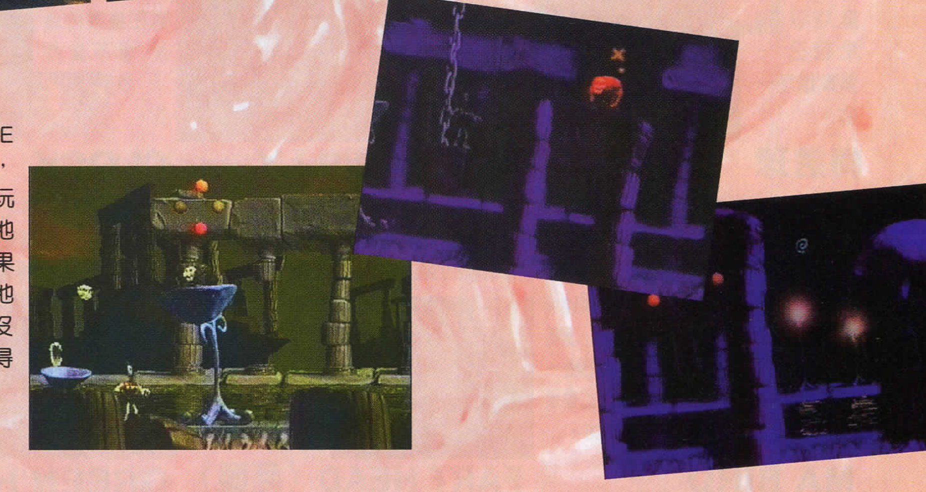
這是遊戲中最初的一個STAGE，難度會比較簡單，而玩者由於接觸這遊戲的時間並不多，所有還未熟習當中的操控，故此要小心這STAGE內的MONKEYS，因為牠們會在特定的地方走來走去，令玩者難以掌握當中的時間差，不過只要懂得牠們的移動方式，便會很容易踏中。除此之外，還有機械馬騮(不能用踏來攻擊牠們)，牠們會在高空射出帶有攻擊威力的火球，玩者只跳高回避後，在它的下面飛奔的走着便可以通過。





MONKEY SHRINES

雖然這個第二個STAGE，但難度和SCIENCE CENTER差不多，不過當中亦有一些需要留意的，例如：當中會出現兩種新馬騮，一是跳躍猴子，玩者只要知道牠的跳躍時間，便可以很容易解決牠們，而另一種就是全身發出紅光的猴子，如果KLAYMEN在發出紅光時踏中牠，不但不能擊倒牠們，反而會被牠們燒傷，玩者需要當牠停下來(沒有紅光)時，才可以踏中牠，還有在這裏可以取得第一個1970年代的ICON。



SHRINEY GUARD

當玩者過了SCIENCE CENTER和MONKEY SHRINES兩個STAGE後，就需要打第一個頭目─SHRINEY GUARD。牠只會使用兩種不同的攻擊方式，第一是用身體滾動來攻擊KLAYMEN，而玩者只需要跳到第三個石級，便可輕鬆地避過，第二是牠會從口中射一塊石頭，不過牠會向着發射時主角的位置發射，只需要利用高低差，亦都可以輕易地避過。





HARD BOILER

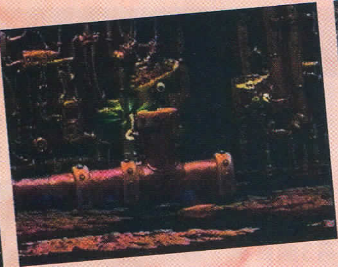
在這個STAGE裏，難度開始增加了，而這裏需要注意的地方亦相對地增加，例如：這個STAGE開始有一些會讓KLAYMEN掉進深淵的空隙，而在途中，KLAYMEN都會經常遇到畫面中的鐵板，玩者要十分小心，因為在它下面的火爐會間斷地噴出火焰，只要玩者掌握它們噴出火焰的時間便可以，不過當中會一些有連鎖效果的火爐，除此之外，途中還會有能夠噴出一條火柱的大火爐。敵人方面，多了一種利用扇子來飛行的猴子，不過牠們只會繞着軸心來飛行，玩者可以選擇踏它或蹲下來避開牠。





SNO

這是一個冰天雪地的STAGE，雖然KLAYMEN不會在行動時產生向前滑的效果，但STAGE中會出現一些強勁的敵人，牠們不但會一起行動，而且還會射出一個個大大的雪球攻擊KLAYMEN，玩者就需要在牠們還未射出雪球前以最快的速度去攻擊牠們，否則KLAYMEN就會很容易被擊中。

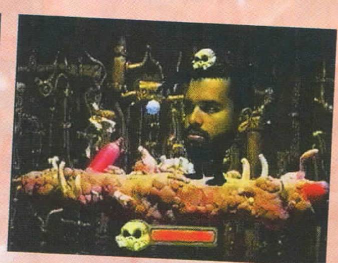




HOT DOG

KLAYMEN今次來到的STAGE正是一個地下水道，遊戲途中，玩者需要不斷借助水面飄浮着的東西來繼續前進，不過有一些飄浮物是不能夠承托KLAYMEN的重量，需要他不斷的跳躍，除了這些需要注意之外，還有那些燒得紅紅的電纜。玩者會在途中遇上三種新敵人，首先是喜歡躲在直身水管的食人花，牠們就好像MARIO系列中的食人花伸出來咬主角，之後是阻礙KLAYMEN渡江的猴子飛行員，牠們會水面上飛來飛去，以及會射出鉗鉗的警備猴子。

JOE HEAD JOE





這個就是遊戲中的第二個頭目，它的身體是一個人類的頭顱，玩者和它對戰的時候，絕對不可向牠使用武器，因為這會令牠愈走愈前，反而令KLAYMEN的移動範圍縮細，以及縮短了回避時間，而攻擊方式共有兩種，一是從口中噴出火焰，另外的就是從眼中跌出眼珠滾向KLAYMEN，每次當牠攻擊了一段時間後，就會噴出一顆有彈床效果的BALL，玩者需要利用它跳高來攻擊頭目的頭部，每次攻擊後，牠的攻擊速度會不斷提高，而攻擊次數亦都會增加。

ELEVATED STRUCTURE OF TERROR

在這裏就好像置身於一個滿佈積雲的天空上，當中並沒有很多高低的分支，而途中會有一些令人縮小的GREEN HEART(一定中)。今次要小心的敵人有不斷向前跳躍的猴子，由於見到牠的時候大都是在被縮小的狀態，而自己又不能跳得像牠那麼高，所以只好在牠跳高時，從下面避開，跟着是溫溫鳥，雖然身形很細小，但當被縮小時，牠便有KLAYMEN那麼高，牠除了在地上行走，亦都會在空中飛翔，最後的是TROUBLE LASER MONKEY，玩者最好就不要殺死牠，因為牠在死後會出現三個會追蹤KLAYMEN的LASER(可令KLAYMEN受傷)。




VNT DEATH GARDEN

KLAYMEN彷如走進了熱帶森林一樣，這個可算是難度比較高的STAGE。KLAYMEN在這裏經常都要使用GLIDING BIRD來幫助他飛到遠距離的樹葉上，而且還經常要利用STAGE中的風口。當中會出現兩種新敵人，第一種是好像螳螂一樣，不過牠只懂走來走去，而另一種就是懂得飛行的螳螂，由於牠們的背部長了一些可以令人受傷的針刺，所以不能用踩來攻擊牠，以及牠經常出現在一些需要利用GLIDING BIRD才可通過的地方，令難度增加很多。



BY：非洲-JELLY

BLACK/MATRIX

神聖之罪；邪惡的善

唔，想起第一次介紹這遊戲已經是第74期《遊戲誌》的事了，在這一次介紹的時候，相信距離遊戲推出的日子也不遠，因為遊戲的完成度已經很高，所以這一次會作一些基本的回顧和介紹一些較深入的資料，而遊戲中特別的世界觀和一些用語也會為大家說明。

神話之下的世界

在遙遠的神話時代，世界上的「愛」是由偽善者「上帝」所支配着的，後來救世主偉大的天使「米菲史度•菲利斯（メフィスト・フェレス）」出現了，這時大惡神「上帝」便率領祂旗下白翼的邪神，跟大神「撒旦」展開了一場聖戰，而這一場戰爭在天界持續了666日便分出了勝負，米菲史度•菲利斯把上帝和祂的軍隊封在魔法都市「列尼亞（リニア）」地下的「地獄」之中，最後祂便將偽善解放了......



在這世界中的人在背部都是長有翅膀的，分為有黑色蝙蝠翼的人和白色鳥翼的人。擁有黑翼的是高貴的種族，是這個世界中的統治階層，反之有白翼的便是下賤的，是奴隸階級，得不到任何權利。為什麼世界會變得這樣呢？原因便是和天界的大戰有關，因為凡擁有黑翼的種族都是大天使米菲史度•菲利斯的子孫，這些人都是代表着強者，而白翼的人便被世人指為「邪神的後裔」，是弱者和下賤的。





混沌中的生活

這個世界中的奴隸大部份都是以打獵為主，而少部份的便負責耕作，至於比較強壯的便會調入軍隊。在這一個弱肉強食的世界中，一些比較富裕的商人便大量地聘請保鑣，各地都有不同的勢力湧現出來。在這世界中工作的人主要都是有3個目標，為了生存的人便會過着「流浪生活」；有人便為了生存而工作；而相信神或魔鬼的人，便會去着當神官的目標而努力，因為神官在社會有極高地位。



最大社團•「アンゲルス教團」

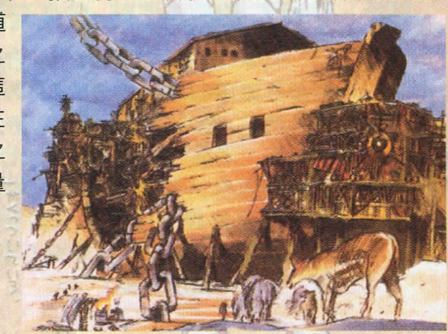


這是世界中規模最大的宗教團體，信徒都是供奉救世主大天使米菲史度•菲利斯。他們深信着一件事：「一天，當要取回這世界的『邪神』復活的時候，便會出現一個『神』來制止祂。」

魔術和邪道騎士

基本上這個世界的人所使用的都是「黑魔術」，而能夠使用魔術的人便有之說過的神官，魔術有直接損害對手的「攻擊魔法」，對戰鬥有利的「輔助魔法」和「常用魔法」這3種魔法。神官稱號是會因他喜歡使用什麼魔法而改變的，而最基本的有8種不同的稱號，神官的級數越高便越能使用難解的呪文。

能夠使用魔法的除了神官之外，邪道騎士也會使用魔法的。神官的魔法是借助了神之力來使出，而邪道騎士便是一些利用了在「眾神之戰」時製造的鎧甲中的力量。而這一些鎧甲被稱為「邪神之鎧」，在鎧甲內是隱藏着一種「邪神之力」，邪道騎士便利用這一種力量使出強勁的魔法。



©フライト•プラン／NEC INTERCHANNEL

七種不同的定義

七種美德

被天主教定義為「七宗罪」的事情，在這一個世界內便是每一種動物應有和最自然的行為。就如生活在這世界內的人的本份便是「情慾」，因為只有這樣才可以使自己的種族流傳後世，但是戰爭和暴亂令到大部份的小孩子都不能夠活過10歲，就算可以生存也很難活得長，所以人們便實行了多產制度。因這世界內男性的數量低，所以人們都採用了一夫多妻制。

憤怒 憤怒是優越的行動的原動力

驕傲 要把自己的才華告諸於世，令人知道自己是強者

妒忌 要妒忌有才能的人才是正確的

懶惰 如果要休息的話，便要休息到死為止，一生也不再工作

暴食 若要吃東西，便把所有的都吃掉

強欲 在弱肉強食的情況下便可以淘汰弱者了，而強者想要什麼都可以得到

情慾 是傳宗接代的原動力

七宗罪

一直被人認為是向善的事，在這一個世界內卻被看成是罪惡一樣，當中最嚴重的罪行便是「愛」，而每一種罪也有代表它們的邪神。

自由　炎之大邪神•奧璃勒

代表着「詩」和「星期二」。有着「神之炎」的大邪神，負責懲罰其他的惡神，由大神撒旦直接任命，支配着地獄，故此別名「懺悔天使」。

偽善　大地之大邪神•米迦勒

代表着「不眠」和「星期日」。有兩根「孔雀的羽毛」，穿着黑色的鎧甲並正準備拔劍的姿勢的便是祂了。

人權　太陽之大邪神•拉法勒

代表着「治癒」和「星期三」。守護着惡魔的生命之源「生命之樹」。

弱者　水之大邪神•沙利勒

代表着「神的命令」和「星期四」。跟大神撒旦和其他的大天使一樣有着高貴的黑色翅膀，所以被喻為「死之天使」，並封祂為「天使眾的風紀委員」，負責監管其他的天使。

友情　大氣之大邪神•那古勒

代表着「偽善神的朋友」和「星期五」。這一個是偽善神的親友。

愛　生命之大邪神•迦布利勒

代表着「夢」和「星期一」。是惡魔的住處「伊甸園」的統治者，是大邪神中的一個魔女，在祂的左手持有一朵有魔法的「百合花」。

平等　地獄之大邪神•麥塔朗

代表着「契約的邪神」和「星期六」。被很多的律法學者認為是「最邪惡的大邪神」。

愛過的日子•序章

在第一章開始之前，是有一段時間可以跟女主角一起生活的，大家都在愛之下過着愉快的生活，這一段時間的確是十分寶貴，但是這段時間內只可以維持一年，而主角便要盡量地利用這短短的一年來強化自己，但是在每一個月玩者只可以進行一種活動，所以玩者要好好地分配時間。

讀書１ 是一些常識和歷史，可以知道七宗罪的有關情報，而對世界觀也可有基本的理解。可以增加角色的INT（魔法力）。

讀書２ 閱讀「禁斷之書」，深入了解七宗罪的思想，這一套書一共有七冊。同樣地可以增加角色的INT

日記 查看主人的日記（即女主角），在日記內記錄她的日常生活，可以加深了解她的性格。

地圖 查看這世界的地圖，在內有記載各地地名和簡介，可作參考之用。

睡眠 經過一天的辛勞，便可以睡眠來減低疲勞。可以增加HP（體力）。

釣魚 當在阿比路頭上出現了“！！”的時候，配合好時間按A/C，在限時之內連打A/C8可以釣到魚，這樣對他的經驗值和能力值都有一定的幫助。只會在春和夏發生。

砍柴 將A和C互相交替地連打，然後看準時間按B砍下，如果時間配合得好，便會出現NICE這字樣。只會在夏和秋發生。

捉老鼠 在指定範圍內，配合方向掣然後按A/C便可以捉到。只會在春、夏和秋發生。

趕田鼠 在6個不同的地方出現的田鼠，由相對的掣來捉牠們。只會在秋天發生。





確定自己的價值

角色能力值



LV（Level） 角色的級數，在累積到一定的經驗值之後便會上升。

HP（Hit Point） 是體力的數值，當受到攻擊便會減少，而這一個數值很低的時候便會出現疲勞的狀態。

BP（Blood Point） 和一般RPG中的MP有着相同的功能，而它的特性會在稍後解釋。

STR（Strenght） 使用武器時，會影響物理攻擊的效果，這一個數值是會因腕力而增加。

INT（Intelligence） 這數值會影響使用魔法的效果，也會影響對魔法的抵抗力，角色的最大BP值亦會因這數值而改變。

DEX（Dexterity） 主要是影響角色的移動力、攻擊的命中率和防禦力等這一些數值。

VIT（Vitality） 即是防禦力，角色的HP最值也會隨着這數值而上升。

角色的狀態

LV　角色現時的級數
HP　現在剩餘的體力
BP　現在剩餘的 BP



攻擊類型

每人也會有自己的攻擊方法，而攻擊類型有類型 6 種：

垂直斬　（縦振り）
水平斬　（横振り）
刺　（突き）
格鬥　（殴り）
鞭　（ムチ）
弓　（弓）


武器類型　相對之前的攻擊類型，遊戲中一共有劍、短劍、長槍、杖、攻擊棒、鞭、、斧、槍和弓 11 種武器，而武器的攻擊範圍也各有不同。有一些武器是有潛在能力的，在它的圖示中會有紅色的光。

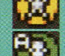

防禦　當受到攻擊的時候，玩者可以選擇如何應付敵人的攻擊。反擊，在對手攻擊之後便立即作出反擊；


防禦　承受對手的攻擊，將損害度減低；


回避　如果成功可以將損害減至0，不過失敗了的話便會增加 1.5 倍的損害。

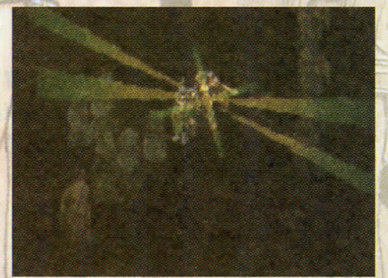
狀態

魔法或特殊攻擊的狀態，而各種狀態的圖示如下

 物理攻擊回避
 潛在攻擊回避
 魔法攻擊回避
 INT 下降
 STR 下降
 ZOC 無效化

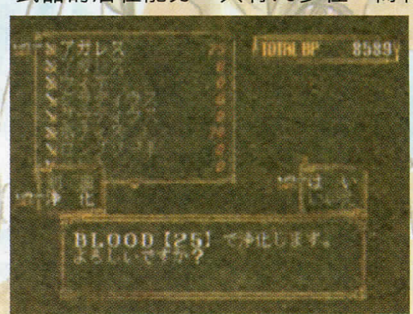
武器的潛在能力

有一些特定的武器是會隱藏着一種潛在能力的，而這一種力量可以透過使用劍血這一個方法來引發出來，當角色裝備了這一些武器之後，便可以使用其潛在能力，但是使用這一些武器時，是會BP也會隨之而減少。



劍血與淨化

武器的醒覺是要靠BP的，使用了的BP是會儲存在該武器內，而每一種武器也有它的上限，武器在醒覺後，它的能力值是會上升的。另外，武器的潛在能力一共有70多種，而有一些武器是有可以能附有數種潛在能力的。進行了劍血後的武器是會存有BP的，但是怎樣才可以把武器的BP抽出來呢？只要玩者進行淨化便可以了。



魔法的特性 & 屬性

魔法的種類有攻擊系、回復系、效果持續系和特殊系4大類，在使用魔法時，綠色的是有效範圍，而紅色的便是效果影響範圍，各種魔法都會因地理因素和時間的影響而有所改變。遊戲中魔法有「炎」、「水」、「雷」、「光」和「闇」這5種不同屬性的魔法，屬性的強弱是會因在戰鬥畫面加上的「魔法節律」而改變。



魔法節律

魔法的力量的時間（指令時間的經過）是會因而有所變化的，在經過24個指令時間後便是一個循環。舉個例，如果在炎之1時使用該屬性的魔法，效果便會是2倍，反之在8時使用的話效果便會減半。

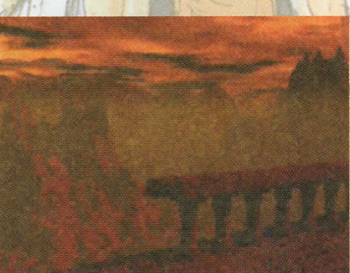


■魔法節律時計

封印與精靈

於傳說中的「邪神之鎧」和「大邪神之鎧」都是附有召喚獸的，若要把牠們召喚出來便要使用「鎧召喚」，但是要裝備這些鎧甲，便必先將自己的翅膀割下來，然而這一種鎧甲是會慢慢地吸取人類的生命力，因為有很高的危險性，所以這些鎧甲都已經被禁制了。

這世界中的精靈在戰場中是無處不在的，他們會在戰場的四周「搞搞震」。當玩者使用一些攻擊系的魔法和「鎧召喚」，這一些精靈會對這一些魔法產生一種特殊的效果，而這一種特殊效果會對敵我雙方都有影響。



遊戲流程

在城鎮中準備

玩者可以在戰鬥之前在城鎮中購買道具和裝備，而在購買物品的時候，是有一些地方要注意的，這便是商人和自由戰爭的分別，要購買物品的話當然便是找商人，不過在一般的商人中可買到的物品也比較普通，而且價錢亦不低。除了在商人中可以買到道具，其實玩者還可以找闇之商人。當玩者在城鎮中找到了闇之商人，跟他們談話之後便會進行戰鬥，如果戰勝了便可以得到經驗值和金錢，但是戰敗也不會GAME OVER，所以玩者可以放心多試，讓LEVEL較低和新加入的同伴得到更多的經驗值，而在戰鬥中玩者是可以撤退的，但是這樣是不能得到任何經驗值和資金的。努力啊！





■在戰鬥之前發生的特別事件中，有時是會有分支的，只要玩者選擇了不同的選項便會進入不同的戰鬥。

戰術基礎

在戰鬥中各部隊攻擊的時候，是可以從不同方向攻擊的，如果在敵人的兩側或背面攻擊，這樣便可以給予敵人更大的傷害，玩者便應該利用這個特性來保護自己和同伴，盡量和自己的同伴保持背對背，避免敵人從背面襲擊。玩者也應該注意戰鬥時的地形，因為會有不同的地形是會對角色的攻擊力有所影響，如果玩者在高低不一的地方作戰的話，玩者應該盡量處於較高的地方，因為這樣會有較高的攻擊力。另外，玩者也應該注意角色的攻擊距離，在查看了敵人的攻擊距離後，發覺了敵人的攻擊距離有限後，便可以遠距離屈敵人了。



■在頭上有紅色蝙蝠的人是一定要出戰的。

■戰鬥後是會有評分的。

不得好死

在不能戰鬥的部隊身上攻擊便可以得到BP，但是當它們身上所剩的BP不多的時候，玩者又覺得它們沒有利用價值的時候，這樣便應該對它使用的魔法，將其變成喪屍，使該部隊便會再度活動，而且玩者可以控制它們的（就連敵人也可以控制）。如果玩者把它們移動到敵人的陣地使用「喪屍爆」（ソンビ爆）的話，這樣便可以給予敵軍極大的損害，但是這樣做是不會得到任何經驗值的。



■要充分利用「死屍」

AD
製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出　容量：683M
FIG/2P



TEXT：KOTARO

(海外版：THE KING OF FIGHTERS'98～THE SLUGFEST～)

在上期《街機皇》中，我們已為大家介紹過新系統「CONTUNUE SERVICE」、「FEELING VARIATION SYSTEM」，以及一些系統上的補足點。誠然，今期我們會繼續介紹遊戲的最新情報，其中包括大家一直非常關心的隱藏人物出現方法和他們的全技指令表，另外我們還會刊出「援護攻擊角色相性表'98」，對於大家組合隊伍與使用援護攻擊有着重大的影響，當中更能發現角色之間的微妙之處，有興趣的讀者就不容錯過！

主角隊	草薙 京(KYO KUSANAGI)
餓狼伝説隊	TERRY BOGARD
	ANDY BOGARD
	JOE・東(東丈)
龍虎之拳隊	坂崎 獠(RYO SAKAZAKI)
	ROBERT GARCIA
	坂崎 由里(YURI SAKAZAKI)
女性格鬥家隊	不知火 舞(MAI SHIRANUI)
SPECIAL TEAM	BILLY KANE
OROCHI TEAM	七枷 社
	SHERMIE
	CHRIS

續・追加情報

《THE KING OF FIGHTERS'98 ～DREAM MATCH NEVER ENDS～》隱藏角色出現方法

使用隱藏角色的方法很簡單，只要將游標移往以下十二名有關角色之中，然後按着START掣選擇角色，便可以使用擁有反面特性的隱藏角色。



主角隊

'95 草薙 京(KYO KUSANAGI)

以《THE KING OF FIGHTERS'95》中的草薙京為原點之角色，雖然技全部保留，可惜其性能以不可同日而語，其中「七拾五式 改」和「貳百拾貳式・琴月 陽」的性能與原版草薙京不相伯仲，而「百壹式・朧車」及「百八式・闇拂」的對空性能和速度亦大不如前，不過由於「百式・鬼燒」刪除了打擊防禦的設定，增長了出招的無敵時間，所以效果比原版更為實用。





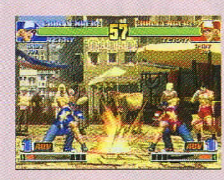
通常投	
釟鐵	近敵時← or →＋C
一剎背負投	近敵時← or →＋D
特殊技	
外式・轟斧 陽	→＋B
外式・奈落落	跳躍中↓＋C
八拾八式	↘＋D
必殺技	
百八式・闇拂	↓↘→＋A or C
百式・鬼燒	→↓↘＋A or C
百壹式・朧車	←↓↙＋B or D
七拾五式 改	↓↘→＋B・B or D・D
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←＋B or D
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋A or C

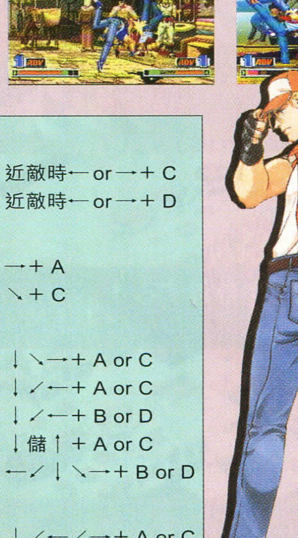


餓狼伝説隊

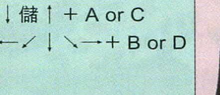
TERRY BOGARD・裏

以《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的TERRY BOGARD為藍本之角色，因此刪除了兩招頗實用的必殺技「POWER CHARGE」和「POWER DUNK」，取而代之的是SLIDING突進技「FIRE KICK」，雖然其攻擊距離比「POWER CHARGE」為遠，而且同樣能以「RISING TACKLE」作CANCEL，但被對手擋格後所出現的硬直則較「POWER CHARGE」為長，是唯一美中不足的地方。至於固有必殺技「RISING TACKLE」的指令亦改為原來的下儲上，而「POWER WAVE」則變回遠程的飛行道具。



通常投	
GRASPING UPPER	近敵時← or →＋C
BUSTER THROUGH	近敵時← or →＋D
特殊技	
BACK KNUCKLE	→＋A
RISING UPPER	↘＋C
必殺技	
POWER WAVE	↓↘→＋A or C
BURN KNUCKLE	↓↙←＋A or C
CRACK SHOT	↓↙←＋B or D
RISING TACKLE	↓儲↑＋A or C
FIRE KICK	←↙↓↘→＋B or D
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋A or C



© SNK 1998

ANDY BOGARD・裏

雖然亦是以《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的ANDY BOGARD為概念之角色，可是「昇龍彈」和「飛翔拳」之技性能則滲入了《THE KING OF FIGHTERS'95》中的特性，成為對空對地和遠程飛行道具的招式。必殺技和超必殺技方面，基本性能與原版大同小異，唯缺「幻影不知火」、「幻影不知火 上顎」、「幻影不知火 下顎」和「飛翔流星拳」，而新追加的超必殺技「男打彈」，雖然其突進距離有限，可是連打後的攻擊力千鈞，實用價值比原來的「飛翔流星拳」有過之而無不及，是最令人意外的地方。



通常投

剛臨・改	近敵時← or →＋C
抱投	近敵時← or →＋D

特殊技

上顎	→＋B
上面	↘＋A

必殺技

飛翔拳	↓↙←＋A or C
昇龍彈	→↓↘＋A or C
空破彈	←↙↓↘→＋B or D
斬影拳	↙→＋A or C
我彈幸	斬影拳擊中時↓↘→＋A or C

超必殺技

超裂破彈	↓↙←↙↓↘→＋B or D
男打彈	↓↘→↓↘→＋A or C・A or C連打

龍虎之拳隊

坂崎 獠・裏（RYO SAKAZAKI）

以《THE KING OF FIGHTERS'94》中坂崎獠為藍本之角色，因此刪去了「極限流連舞拳」、「猛虎 雷神剛」、「猛虎 雷神剎」及「天地霸煌拳」，取而代之是「空中虎煌拳」和「暫烈拳」。值得一提的是，除了「虎煌拳」和「空中虎煌拳」變回遠程飛行道具之外，對空技「虎砲」的性能亦增強了不少，比原版更為實用，至於舊必殺技「暫烈拳」攻擊力雖大，但局限於近距離使用，是為一大弊端，而「飛燕疾風腳」則與原版性能相同，所以使用上亦大同小異。



通常投

谷落	近敵時← or →＋C
巴投	近敵時← or →＋D

特殊技

冰柱割	→＋A

必殺技

虎煌拳	↓↘→＋A or C
空中虎煌拳	跳躍中↓↘→＋A or C
虎砲	→↓↘＋A or C
暫烈拳	→←→＋A or C
飛燕疾風腳	→↘↓↙←＋B or D

超必殺技

龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A or C

JOE 東・裏（東丈）

勉強能說是以《THE KING OF FIGHTERS'94》中的東丈為原點之角色，基本必殺技中「HURRICANE UPPER」變回原來的遠程飛行道具，而「爆烈拳」除了攻擊形式和範圍改變了之外，更能以控桿操縱作前後移動，至於追加技「爆烈拳FINISH」則取消了中段和突進兩種的效果，所以被對手擋格時就切勿使用。另外，先讀對空必殺技「黃金之踵」及突進亂舞技「爆裂HURRICANE TJGER踵」亦相繼被刪去，對於戰術及連續技運用上有着重大的影響，使用時可要注意。







通常投

膝地獄	近敵時← or →＋C
LEG THROUGH	近敵時← or →＋D

特殊技

LOW KICK	→＋B
SLIDING	↘＋B

必殺技

HURRICANE UPPER	←↙↓↘→＋A or C
爆烈拳	A or C掣連打
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→＋A or C
TIGER KICK	→↓↘＋B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→＋B or D

超必殺技

SCREW UPPER	↓↘→↓↘→＋A or C

ROBERT GARCIA・裏

基本亦是以《THE KING OF FIGHTERS'94》中的ROBERT GARCIA為概念之角色，同樣刪除了「飛燕旋風腳」、「極限流連舞腳」、「龍斬翔」和「無影疾風重段腳」等技，加回原來的「幻影腳」及「飛燕疾風腳」，而「龍擊拳」亦改變成遠程飛行道具。值得留意的是，「幻影腳」與坂崎獠的「暫烈拳」同樣是攻擊力大、但攻擊範圍細，而「飛燕疾風腳」則是出招收招區慢的招式，兩招對比上來實用價值便稍遜。







通常投

龍跳腳	近敵時← or →＋C
首切投	近敵時← or →＋D

特殊技

龍翻蹴	→＋B
匀龍降腳蹴	→＋A

必殺技

龍擊拳	↓↘→＋A or C
龍牙	→↓↘＋A or C
幻影腳	→←→＋B or D
飛燕疾風腳	→↘↓↙←＋B or D
飛燕龍神腳	跳躍中↓↙←＋B or D

超必殺技

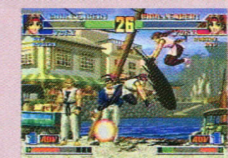
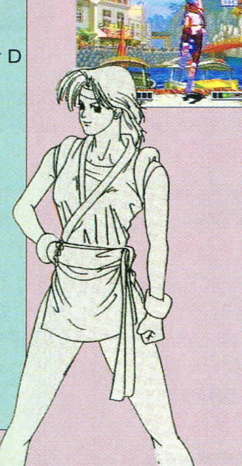
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A or C



坂崎 由里・裏（YURI SAKAZAKI）

基本亦是以《THE KING OF FIGHTERS'94》中的坂崎由里為原點之角色，因此刪去了「空牙」、「裏空牙」、「飛燕疾風拳」、「飛燕旋風腳」及「飛燕烈吼」，加回原有的對空技「碎破」和移動投「百烈耳光」，而「虎煌拳」與「雷煌拳」則變回遠程飛行道具，使實用性相應大增。此外，新追加超必殺技「滅鬼斬空牙」，攻擊力強大，用於小技連續使用有意想不到的效果。



通常投

鬼張手　近敵時←or→＋C
SILENT投　近敵時←or→＋D
燕落　空中近敵時↑以外＋C or D

特殊技

燕翼　→＋B

必殺技

虎煌拳　↓↘→＋A or C
雷煌拳　↓↘→＋B or D
碎破　↓↙←＋A or C
百烈耳光　→↘↓↙←＋B or D

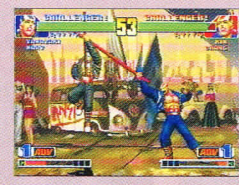
超必殺技

飛燕鳳凰腳　↓↘→↘↓↙←＋B or D
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋A or C
滅鬼斬空牙　↓↘→↓↘→＋A or C
（芯！超UPPER）

SPECIAL TEAM

BILLY KANE・裏

也是以《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的BILLY KANE為藍本之角色，除刪去了上段當身技「火龍追擊棍」及中段當身技「水龍追擊棍」之外，更削去對空技「旋圓殺棍」和超必殺技「大旋風」，取而代之的是先讀對空技「雀落」及攻擊範圍較細的新追加超必殺技「SALAMANDER STREAM」，至於兩者是否實用？這點真是見仁見智。




通常投

地獄落　近敵時←or→＋C
一本釣投　近敵時←or→＋D

特殊技

大回轉蹴　→＋A
棒高跳蹴　→＋B

必殺技

三節棍中段打　←↙↓↘→＋A or C
火炎三節棍中段打　三節棍中段打擊中時↓↘→＋A or C
旋風棍　A掣連打
集點連破棍　C掣連打
強襲飛翔棍　→↓↘＋B or D
雀落　↓↙←＋A or C

超必殺技

超火炎旋風棍　↓↘→↘↓↙←＋A or C
SALAMANDER STREAM　↓↘→↓↘→＋A or C

女性格鬥家隊

不知火 舞・裏（MAI SHIRANUI）

與大部份《餓狼伝説》角色一樣，不知火舞亦是以《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》中的角色為概念，因而沒有了對空技「飛翔龍炎陣」、連續飛道具「水鳥之舞」，以及多段HIT效果的「白鷺之舞」和「鳳凰之舞」，取而代之的是對空和連續效果並重的「小夜千鳥」，至於超必殺技方面則追加了類似移動形式的「白鷺之舞」——「花嵐」，可對空也可對地，是為實用價值不俗的招式。





通常投

不知火剛臨　近敵時←or→＋C
風車崩　近敵時←or→＋D
夢櫻　空中近敵時↑以外＋C or D

特殊技

紅鶴之舞　↘＋B
黑燕之舞　→＋B
大輪風車落　跳躍中↓＋A

必殺技

花蝶扇　↓↘→＋A or C
龍炎舞　↓↙←＋A or C
必殺忍蜂　←↙↓↘→＋B or D
飛翢之舞　↓儲↑＋A or C（按着掣後攻擊）
　跳躍中↓↙←＋A or C
小夜千鳥　↓↙←＋B or D

超必殺技

超必殺忍蜂　↓↙←↙↓↘→＋B or D
花嵐　↓↘→↓↘→＋A or C

OROCHI TEAM

乾枯大地之社（七枷 社 YASHIRO NANAKASE）

前作中的隱藏角色，基本性能和攻擊力已大幅被削弱，值得注意的是固有技「淬大地」能於必殺技後作追打攻擊，可是其實用性不大，而超必殺技「荒大地」，除指令簡略了之外，形式亦由已往的指令投改為現在的移動投，所以使用時要小心。





通常投

縛　近敵時←or→＋C
幕　近敵時←or→＋D

特殊技

朔　→＋A
鉽　→＋B

必殺技

哽大地　近敵時→↘↓↙←→＋A or C
淬大地　近敵時←↙↓↘→＋A or C
踊大地　←↙↓↘→＋B or D
挫大地　↓↙←＋A or C

超必殺技

荒大地　↓↘→↓↘→＋B or D
吼大地　↓↘→↓↘→＋A or C（可按着掣儲擊）
暗黑地獄極樂落　近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C



荒狂電光之SHERMIE

前作中的隱藏角色，基本性能和攻擊力被大幅削弱，同樣必殺技中｢無月之雷雲｣攻擊判定持久力下降，對於牽制方面有着一定的影響。

通常投

爆雷　近敵時←or→＋C
遠雷　近敵時←or→＋D

特殊技

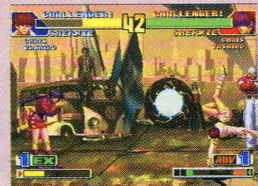
鉤雷　→＋B

必殺技

八咫薙之鞭　↓↙←＋A or C
斜日之踊　↓↙←＋B or D
無月之雷雲　←↙↓↘→＋A or B or C or D
雷神之杖　跳躍中↓↘→＋B or D

超必殺技

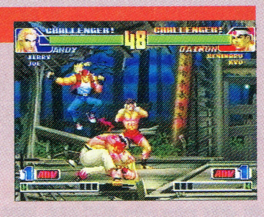
宿命・幻影・震死　↓↘→↓↘→＋B or D
暗黑雷光拳　↓↘→↓↘→＋A or C





HELP ATTACK・援護攻擊

其實援護攻擊系統我們早於七十八及七十九期《遊戲誌》中的《街機皇》內闡述過，所以今次亦不會再多加贅述，以下就是全角色的援護攻擊相性表，希望對大家有所得着吧！



控火之CHRIS

前作中的隱藏角色，基本性能和攻擊力亦大幅被削弱，特殊技方面與原角色一樣追加了下段SLIDING｢截斷之琴｣(CARRY OFF KICK)，實用性相當不俗。必殺技方面｢屠鏡之炎｣擊中後會令對手倒地，所以不能接上任何攻擊，而｢咬四肢之炎｣與大部份打擊投一樣引了很多追打上的限制，令以往的連續技不能再大派用場。



通常投

地之罰　近敵時←or→＋C
天之罪　近敵時←or→＋D

特殊技

無用之斧　→＋A
受刑之鬼　→＋B
截斷之琴　↘＋B

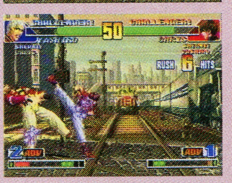
必殺技

屠鏡之炎　↓↙←＋A or C
摘月之炎　→↓↘＋A or C
咬四肢之炎　近敵時←↙↓↘→＋B or D
射太陽之炎　↓↘→＋A or C

超必殺技

拂大地之業果　↓↘→↓↘→＋A or C
暗黑大蛇薙　↓↙←↙↓↘→＋A or C





援護攻擊角色相性表'98

後發援護角色	先發受襲	主角隊			餓狼伝説隊			龍虎之拳隊			怒隊			PSYCHO SOLDIER			女性格鬥家隊			KIM TEAM			OROCHI TEAM			SPECIAL TEAM			八神隊			老頭子隊			AMERICAN SPORT			TEAM EDIT 專用角色	
	角色	草薙 京	二階堂 紅丸	大門 五郎	TERRY BOGARD	ANDY BOGARD	JOE 東	坂崎 獠	ROBERT GARCIA	坂崎 由里	LEONA	RALF JONES	CLARK STEEL	麻宮 ATHENA	椎 拳崇	鎮 元齋	神樂 千鶴	不知火 舞	KING	KIM KAPHWAN	CHANG KOEHAN	CHOI BOUNGE	七枷 社	SHERMIE	CHRIS	山崎 龍二	BLUE MARY	BILLY KANE	八神 庵	MATURE	VICE	HEIDERN	坂崎 拓馬	草薙 柴舟	HEAVY D	LUCKY GLAUBER	BRIAN BATTLER	RUGAL BERNSTEIN	矢吹 真吾
主角隊	草薙 京																						X	X	X	X			X	X	X			X	X	X	X	X	
	二階堂 紅丸						X			O	O			O		X	O	O	O		X	X		O			O		X	O	O	X	X	X	X	X	X	X	
	大門 五郎	O	O													O					O	O							X			O	O	O				X	
餓狼伝説隊	TERRY BOGARD					O																				X	O	X	X									X	
	ANDY BOGARD				O													O								X		X	X									X	
	JOE 東		X	O	O	O																						O	X									X	
龍虎之拳隊	坂崎 獠										O								O				X						X				O					X	
	ROBERT GARCIA										O				O								X						X				O					X	
	坂崎 由里			X				X	O									O	O		X	X							X			X		X		X	X	X	X
怒隊	LEONA																						X	X	X	X				X	X	O						X	
	RALF JONES										O			O													O		X			O						X	
	CLARK STEEL				O						O	O																	X			O						X	
PSYCHO SOLDIER	麻宮 ATHENA										O					O							X	X	X	X				X	X							X	
	椎 拳崇								O					O									X		X	X			X									X	
	鎮 元齋													O	O								X	X	X	X			X	X	X							X	
女性格鬥家隊	神樂 千鶴	O																O	O				X	X	X	X				X	X			O				X	
	不知火 舞					O	X			O							O		O									X	X									X	
	KING						X	O		O							O	O			X	X							X	X								X	O
KIM TEAM	KIM KAPHWAN													O	O	O	O						X	X	X	X			X	X	X							X	
	CHANG KOEHAN													X	X	X	X			X		O	O	O	O	O			O	O	O							O	
	CHOI BOUNGE										O			X	X	X	X			X	O		O	O	O	O			O	O	O							O	
OROCHI TEAM	七枷 社	X															X							O	O				X					X				X	
	SHERMIE	X								O	O			O			X	O	O								O		X	O	O			X				X	
	CHRIS	X															X						O	O					X					X				X	X
SPECIAL TEAM	山崎 龍二	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	BLUE MARY				O																								X									X	
	BILLY KANE				X	X	X																				X		X									X	
八神隊	八神 庵	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	MATURE	X		O										X	X	X	X		X	X									X					X			O	X	
	VICE	X												X	X	X	X			X									X			O	O	X				X	
老頭子隊	HEIDERN										O																		X									X	
	坂崎 拓馬							O	O	O													X						X					O				X	
	草薙 柴舟																O						X	X	X	X				X	X		O					X	
AMERICAN SPORT	HEAVY D															O							X	X	X			X	X	O	O	O	O	O		O	O	X	
	LUCKY GLAUBER																		O				X	X	X			X	X	O	O	O	O	O	O		O	X	
	BRIAN BATTLER								O														X	X	X			X	X	O	O	O	O	O	O	O		X	
TEAM EDIT 專用角色	RUGAL BERNSTEIN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X
	矢吹 真吾	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O					O	O	X			O	O	O	O	O	O		

氣絕暈眩或被對手勒緊時之援護條件

○(良好)…待機同伴於畫面內時一定作出援護，但只會在同伴氣絕暈眩時作援護攻擊，同伴遭摑技攻擊時則會袖手旁觀

空白(普通)…待機同伴於畫面內，而體力又較對手少，ABC同按連打，1/2機會率作出援護

×(惡劣)…不會作出援護

*…隱藏角色之援護相性與原角色之援護相性相同

新GAME介紹

製造商：NAMCO　發售日：1998年預定
售價：未定　記憶：未定　容量：未定
STG　MEM

By: Agent X · Glen



STAR IXIOM

戰鬥只不過是剛剛開始……

《STAR IXIOM》是一隻包含了實時戰略及射擊兩大原素的遊戲。當中玩者除了需要指揮部隊之外，更要親自駕駛戰機來與敵人決一死戰。因此，絕對是一隻講求戰略技巧和射擊技術的遊戲。

*圖片屬開發中畫面

銀河連邦……

自踏入25世紀之後，人類在科技上取得了史無前例的突破，而當中的太空航行法更可讓人類於星際間自由往返。終於，人類能夠可以藉著科技來揭開宇宙的奧秘，而且更將一些星球開拓發展而成為人類的殖民地。這亦可算是在人類歷史上，最光輝及強大的時代……

不過，隨著星際間的發展日趨成熟，人類開始變得驕傲和自大，甚至出現了「宇宙主宰」這等目空一切的說話。

轉眼間，光輝的日子過去了，而人類亦將要遇上一次前所未有的危機。或許是人類自大性格的關係，因而忽略了其餘在星球上居住的非人類宇宙生物。他們的不滿已經到達忍無可忍的地步，於出現了向人類襲擊的行動，而且規模之大更是超出預算之外。

由人類所創立的「銀河連邦宇宙軍」－"UGSF"，是首支用作宇宙戰爭的部隊。另外，為了能夠於最短時間內向敵人施以突襲，所以成立了一支戰略遊擊部隊－「TEAM GAIA」(チームガイア)。這支主要以高機動戰鬥機－「GAIA」(ガイア)作為主力武器的部隊，由銀河連邦宇宙軍皇牌機師「萊爾．漢力」(ロイ·ハイニック)所率領，希望可以能夠在短時間內對敵人進行突擊，達到牽制敵人的作用。

各種機械設定一覽

其他銀河連邦宇宙軍戰鬥機

高機動戰機－「GAIA」

敵人介紹

敵艦隊及基地

© NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

遊戲模式

在遊戲模式方面，主要分為以下三項選擇：

TRAINING

在訓練模式中，玩者將學懂如何操控高機動戰機－GAIA的方法及技巧。此外，當中亦會向玩者講解一下遊戲中的戰略部份，令玩者能夠初步認識基本的戰略運用。

COMMAND

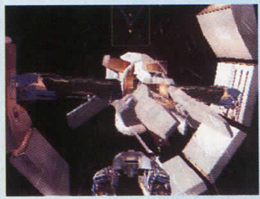
在此模式中，任務全以小規模為主，而且各任務的難度亦較為容易，因此可以說是一個讓玩者能夠熟習遊戲的入門模式。

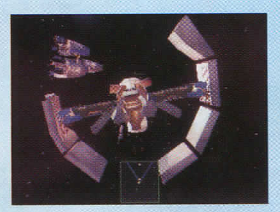
CONQUEST

只要玩者能夠完成「COMMAND」模式，便可以進入這個「CONQUEST」模式了。不過，在這個模式中，玩者所面對的再不是局部地區戰鬥，而是全面性戰略部署。因此，玩者除了要有一定的射擊技術之外，更講求玩者對戰局的認識、即時反應及戰略頭腦。總之就是一個難以應付的模式吧！

基地介紹

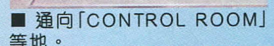
外部：





內部：

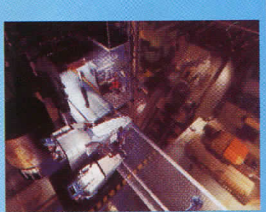




■ 通向「CONTROL ROOM」等地。



■ 這裡主要是收集情報的地方。



■ 戰機補給，可見遊戲畫面做得非常華麗。

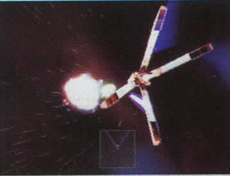
戰鬥進程

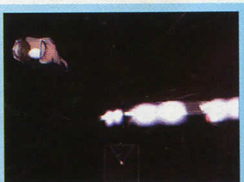
身為銀河連邦宇宙軍皇牌機師，「萊爾．漢力」(即玩者)除了身先士卒，率領部下向敵人攻擊之外，更需要一等一的戰略頭腦，以確保兵力調度上不會出現問題。因此，遊戲開始時，會首先進入一個「MAP MODE」，當中玩者可以看見一幅敵我軍力部署的地圖。這時候，玩者便需要根據敵軍的補給線及進攻速度來決定應在何處(各殖民星基地)配置部隊。

當敵我雙方在地圖上接觸之後，遊戲便會進入「COMBAT MODE」。當中玩者便會駕駛著戰機向敵人進行攻擊，亦正好讓發揮一下玩者的射擊技術了。只要玩者能夠將入侵者消滅，地圖上代表敵軍的標記便會消失。當所有敵人在地圖上完全消失，便是玩者勝利的時候了。

戰鬥畫面







REAL TIME！

雖然戰鬥進程分為二大部份，不過由於使用了實時戰鬥的關係，所以當玩者調動部隊的時候，敵人亦會同時移動。因此，玩者在戰略部署的時候，必須決定首先從何處攻擊敵人為要點，否則在錯誤的地點攻擊敵人，不但會浪費時間，而且更會因小失大，鑄成戰敗的契機。



■大家請留意右上角的數字。



■看！時間已經過去了。

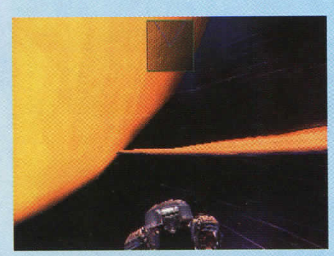
死守惑星到底～！！

由於各惑星早已成為人類的殖民區，所以若果受到敵人攻擊的話，後果可以說是不堪設想。可惜，各惑星的抗敵能力幾乎近於零，因此玩者的任務除了擊潰敵人之外，更要以保衛各惑星為目標。

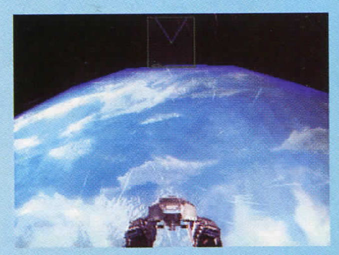
部分惑星一覽



■擁有衛星的藍色星球。



■光環惑星。莫非是土星。



■有山又有海，地球？！



■這顆是金星嗎？

新GAME介紹

製造商：NAMCO　發售日：98年發售予定
售價：未定　記憶：未定
SPT/MPLY/MEM/DUAL SHOCK

By: Agent X · Glen

スマッシュコート2™

*圖片屬開發中畫面

SMASH COURT 2

新一集終於登場～！！

大家還記得在1996年由NAMCO推出的網球遊戲《SMASH COURT》嗎？當時這隻遊戲最大的特色就是一些和普通網球場不同的街道場地，及以收集各優勝獎品為目標的「TENNIS CLUB MODE」。至於在新一集中，除同樣有各式各樣有趣球場選擇之外，更增加了幾個新模式。現在就讓筆者為大家介紹一下吧！



■單打或雙打，隨你選擇。

選手及球場

和上集一樣，今集將會有二十四位球手予玩者選擇(12男12女)，而且各球手的服飾將經過大大變更。此外，球場方面雖然仍未公開有關球場的數目，但相信必定會有更多及有趣的街道球場予玩者選擇。



■比賽節數設定。

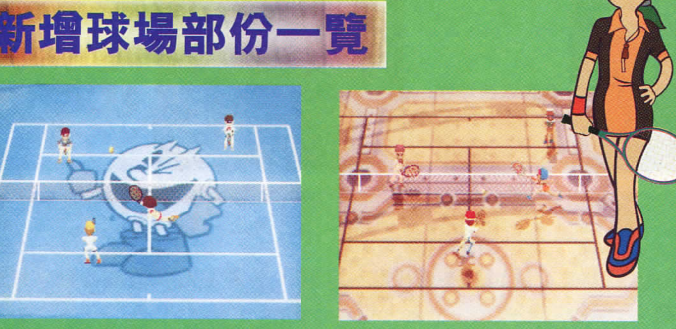
新一集，新打法－背面擊球

■慘！差點被人笠死，趕快後退！

■沒有時間回身擊球，惟有背著對手擊球吧！

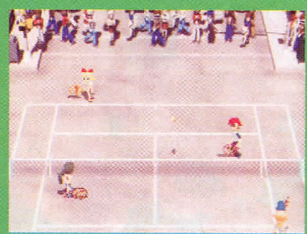
■成功！不過要立刻準備迎接第二球……

新增球場部份一覽



■連大家熟悉的NAMCO標記也出場！

■在街道上進行球賽，會很危險吧。



■和上集比較，球場的確造得更為細緻。



■在「秋葉原」設置球場，的確有新意。

新增模式火速介紹……

TRAINING MODE

今集中新增的訓練模式，當中設有二種不同的訓練項目，包括：

1. やまごもりショットトレーニング

根據資料所知，在這個訓練模式中，將會有一位「熊人」(クマ)老師作為玩者的教練？！至於訓練的方法，就是玩者需要準確地將老師發過來的球擊回去；這樣玩者便可以練習不同的擊球方法，例如：正反手抽擊、網前截擊、上旋球等等。



■二種訓練項目。

2. 壁打ちトレーニング

如果各位覺得「熊人」老師的教法不好，而且喜愛獨來獨往的話，這項目便一定適合你的口味。因為在這項目中，陪伴玩者進行練習的，就只有眼前一塊冷冰冰的牆壁！所以，絕對適合世外高人用作秘密修練的好地方。



■幅牆又幾色彩繽紛喎！

© 1996 1998 NAMCO LTD.



SMASH ROULETTE MODE

上集的「TENNIS CLUB MODE」於今集再不復見，取而代之的是一個全新遊戲模式－「SMASH ROULETTE MODE」。這個具有RPG原素的模式，的確是網球遊戲中少見，以下筆者將為大家介紹一下這個模式究竟有何特別之處：

打網球都竟然有故事？！

時為公元20××年……

不知何解，一向都是「上等人」才會接觸的運動—網球，竟然變成了最受歡迎的運動。因此，每逢舉行網球比賽舉行的日子，球場四周便有如「賽馬日」般人山人海，更發生過人踏人、兒童失蹤等慘劇，足見人們對網球的熱愛程度已進入了一個不可收拾的瘋狂狀態之中。

可能是由於公共網球場不敷應用的原故，有一班瘋狂的球迷竟然倣效某運動服裝牌子的廣告，在車水馬龍的大街上自設網球場，於是街道球場便成為了打網球的最新場所。

可惜，在這個熱潮亦令網球比賽出現了前所未有的變化，勝負漸漸成為了網球的唯一意義。當人們忘記了運動真正目的的時候，不少無良之徒便乘勢而起，從中取利……。

收買球證、製造賽果，甚至暗算對手等事，於網球場上隨處可見，令球賽出現了大量意想不到的賽果。國際刑警方面感到事態的嚴重性，於是介入以追查事件的真相，結果發現牽涉的人數眾多，而且分散於世界各地中。因此，他們便設立了懸紅賞金，務求在短時間內將他們繩之於法！

遊戲中的主角(玩者)，正是因為那筆豐厚的賞金，於是便立即收拾行裝，準備出發去捉拿通緝犯……

一場驚心動魄之旅，將會漸漸呈現於各位的眼前！！



■誓將罪犯繩之於法。

究竟如何進行遊戲的呢？

在遊戲開始的時候，主角將會於置身於一塊類似棋盤的地圖上。之後玩者便需要將網球投擲到轉盤之上，以決定主角將可移動的格數。不過，當主角停留在某些格數的時候，便會引發出一些特別事件。

除此之外，在遊戲進行時，主角將會得到一些同伴加入，甚至進入商店中購買一些ITEMS等等。當然，在完成一定條件之後，主角便會遇上該版圖的BOSS(即是那些非常值錢的通緝犯)，而玩者只要在網球比賽上擊敗他們的話，便算完成該版圖。在得到巨額獎金之餘，自然是可以到另一版圖去追捕罪犯了。



■將網球擲到轉盤上，便知道可以移動多少格數了。

■特別事件：增加體力10點。(不過要體力來作甚麼呢？)

■特別事件：究竟你會作何選擇的呢？

■版圖一覽。

COLOSSEUM MODE

又一個增設的模式，雖然詳細的內容尚未公布，但是從廠方的資料上得知，此模式將會和「SMASH ROULETTE MODE」有莫大的關係，而且主要是用作玩者間對戰之用。其中，玩者們需要用「SMASH ROULETTE MODE」中所獲得的ITEMS作為賭本，然後進行網球比賽。只要能夠擊敗對方，便可以取走對手的ITEMS，因此令玩者間的對戰更加緊湊和刺激。

© DATAM POLYSTAR／NEST／ROOMMATE PROJECT

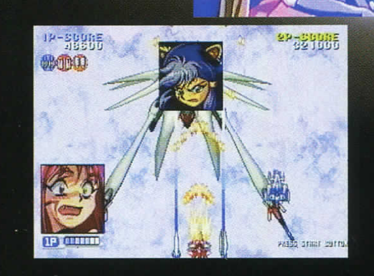


製造商：TGL　／發售日：9月23日
售價：6800日圓　／容量：CD-ROM
STG/2P/MEM/不適合18歲以下人仕

By: 怪傑

STREAM HEART'S
一起去拯救整個惑星

一個有配音和精彩畫面的SHOOTING遊戲終於登場。遊戲的舞台就是一個被稱爲「露舒迪拿」的惑星，這星球現正被病毒蔓延的問題，而令到有滅亡的危機出現。主角一BLON和FALA爲了拯救這個星球，而需要挑戰這個星球中感染了病毒的管理者。當每次戰勝她們後，都會將被病毒弄至發狂的管理者捉住，而跟姝就幫她們進行治療體內病毒的儀式。



目的

主角一BLON和FALA的目的，就是令這個惑星的支配者「NIRVANA PROTO」，以及數位被感染的人得以解放，而決定這個惑星的存亡就由這場戰鬥開始了。



操作方法

方向掣　自機的移動
A、C掣　MAIN WEAPON與SUB WEAPON的發射(連射)
B、Z掣　使用WEAPON CRUSH
X掣　MAIN WEAPON
Y掣　SUB WEAPON
L、R掣　使用DASH(高速移動)

HP值



大部份的射擊遊戲都會以「一擊死」來進行遊戲，亦即是說自機被敵人的子彈擊中時，便會立即爆毀，而這遊戲雖然不會有一個CRIEDIT三隻，但因為它以HP值來計算的，所以相比其他射擊遊戲隻數還會多了，而且遊戲進行途中會有不少可以回復HP的ITEM。

分別



在這遊戲裏會有ACRADE和SATURN兩種不同的進行模式。以ACRADE MODE模式來進行遊戲時，就好像普通射擊遊戲那樣，遊戲中途並沒有什麼EVENT發生。而SATURN MODE就和ACRADE MODE剛好相反，遊戲途中則會有一些EVENT發生，還有在打倒BOSS後會進行治療儀式。

大彈的使用

在這個遊戲裏是沒有什麼大彈存在的，而玩者想使用一些可以將整個畫面上所有敵人一次過殲滅的話，不妨試試將正在使用的SUB WEAPON引爆(按B、Z掣)，它們在引爆的同時，亦會將其他敵人同時消滅，不過每種SUB WEAPON在引爆時的效果都是有所不同的。



ITEM

這遊戲的普通武器共有兩種，它們都可以利用ITEM來進行POWER UP，與此同時，這些ITEM亦可以用來更換武器，令到玩者可以選擇不同的武器。

MAIN WEAPON

散彈

這是遊戲中最初裝備的武器，而它可攻擊的範圍十分廣闊。可以利用ITEM來POWER UP這種裝備的四個階段。




LASER

這個亦都是遊戲中的MAIN WEAPON，而它只會向前方發射一支威力強勁的LASER。可以利用ITEM來POWER UP這種裝備的四個階段。



遊戲流程



在戰鬥前的談話會有聲優為他們配音，而當中亦會有豐富的表情。

之後便開始進行真正的射擊遊戲，而且要小心敵人的密集攻擊。



在打BOSS之前，亦會進行一段段的談話來準備將BOSS擊倒。



戰勝BOSS之後，便會進行解放她們的儀式，當中有充滿視覺的場面和SERIF的聲音。

SUB WEAPON

這些都是追加的裝備，每架戰機只可以裝備三種SUB WEAPON，玩者可以利用WEAPON CRUSH來將它們引爆，從而發射特殊攻擊。



MISSILE

發射出細小的導彈。當敵機被擊中時會產生爆炸，同時爆風亦會將附近的其他敵機受損。

HOMING LASER

發射出來的LASER會自動飛敵機，令敵機機身受損。



FUNNEL

這種武器會自動飛到敵機附近進行攻擊（只會同時攻擊一部敵機）。



NAPALM

會向前下方發射大型導彈，着地時會爆出攻擊力強勁的爆炎。

其他ITEM



REPAIR

令SHIELD計回復一格。

MAX REPAIR

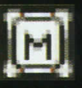


令SHIELD計完全回復。

SHIELD

在一定時間內有無敵效果。

MAX POWER



將現在的MAIN WEAPON裝備提升到最大攻擊力。

人物介紹

BLONDIA VARIDY

雖然他的性格十分好勝，但是他對別人十分和藹。充滿自信的他不會害怕任何事情，而他又覺得在露舒迪拿中自己很特別，還高興他有這樣的立場。



KEIRLETTY HOMAY

她是管理天空區域的負責人。擁有好勝與懦弱相反性格的她亦有像小孩的時候，而她對自己能夠成為MASTER感到自豪。



DENOMICERLDY ALBERT

除了PROTO外，她在數位MASTER中就是戰鬥能力最高的一位，而她有「露舒迪拿的紅色暴風」和「紅色軍神」的別稱。理論至上的她性格非常冷酷，對於BLON的輕薄說話完全不認同。

FALANDIA VARIDY

自由奔放的她是一位十分好勝和驕傲的少女。對人和藹的她經常不能將自己的想法完全地表達出來，而比BLON年長的她曾常用姐姐的語氣和BLON說話。她並是不覺得自己很特別。



VASTOGA CHELNO

她是管理溪谷區域的負責人。雖然性格有點急躁，但亦有害羞的時候，特別在和BLON傾談之時，而她對小孩特別的溫柔。



YURIFNEWTY LAYFANG

守護着遺跡「露舒迪拿・高・路華莉」的MASTER，雖然看似年紀很小，但實際上她已經生存了很久。十分聰明的她很喜歡考慮不同的事情。

KYECSRAI SIERRA

她是管理海上區域的負責人。那認真的性格，促使她傾向成熟的方向。

TALTEXANUS YEA

她是管理製造廠區域的負責人，經常用輕薄言行對待別人的她實際上是一個充滿知識的人，不過思想就比較強烈。

NIRVANA PROTO

她是負責管理整個露舒迪拿惑星、運作系統，以及所有區域的負責人，可以算是這個惑星的元首。她利用強大的武力來震壓政治力量，令露舒迪拿惑星導向滅亡。

© 1994,1998 GIGA/TGL

製造商：KONAMI　發售日：8月27日
售價：328港幣
PS/AVG/MEM

TEXT:J.J



DANCING BLADE 任性桃天使！

互動式動畫遊戲《任性桃天使》經已誕生！

相信在遊戲誌的讀者之中有不少會是動畫迷，當各位看動畫的時候，是否也會有「遇上這種場面時我就會這樣做」的想法呢？KONAMI剛才出的《DANCING BLADE任性桃天使！》就是一個能達成這種願望的遊戲。

遊戲中的最大特色，是利用3CD的容量，將整個遊戲故事以動畫的手法來表現，而在遊戲中會不時出現選項，不同的選擇不但會令故事的發展出現變化，亦會影響每位女角對你的印象(果然是心跳回憶的KONAMI！)，至於負責人物設計的，則是在日本動畫界中頗有名氣的竹本康弘先生。

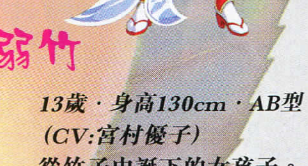
人物介紹 Ver 2.0

桃姬

15歲・身高159cm・A型
(CV:桑島法子)

活潑開朗正義感強，與青梅竹馬的主角很好朋友，也是不可缺少的好拍檔。由於某次月圓之夜得到了神刀白桃丸，令她得知自己是從桃子中誕生的事。利用白桃丸及桃姬本身隱藏的力量，可在戰鬥中變身來強化力量。

■變身前



■變身後

主角

15歲・身高166cm・A型
(CV:緒方惠美)

雖然表面上是那種隨處可見的男孩，但為人相當努力，一旦決定了的事情就不做最後不肯罷休。本身是魔術及陰陽道的專家，擅長攻擊系的呪文。這次主要是因為得知桃姬要出發去旅行而跟着來的。

猿吉

年齡不詳・身高230cm・O型
(CV:上田祐司)

言行野性而粗暴，擁有深不可測的力量，由於穿着一身強化服，因此沒有人知道他(她)的樣貌。除了手上的怒棍棒外，身上的強化服亦隱藏着各式武器。



弱竹

13歲・身高130cm・AB型
(CV:宮村優子)

從竹子中誕下的女孩子。自尊心很高，極不喜歡被人家當作小孩子看待，其實本身是個相當寂寞的人，但就因為太寂寞而開始了製造「鬼」。弱竹的身世同樣非常神秘，她本身亦沒有關於過去的記憶。

御犬

16歲・身高158cm・B型
(CV:白鳥由里)

過去似乎與鬼之間發生過某些事情，在聽到桃姬她們要去治鬼後便要求讓她同行，性格樂天且自我中心，但有時會說出一些令人摸不着頭腦的話。

雉女

16歲・身高167cm・O型
(CV:ならはしみき)

外表相當野艷的大姊姊，經常都穿着一些性感的衣服，她加入與桃姬一起冒險的原因亦似乎是因為看上了主角……興趣是收集各式各樣的鞭子，據說她原本是隻妖怪，但就沒有人看過她的本來面目。

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTER / © KONAMI・KYOTO ANIMATION.

初段故事簡介



往鬼島之路

鬼怪、劍、魔法以及科學共存的「平聖」時代。從桃子中誕下來的桃姬，正在為自己出生的秘密而煩惱，直到某一天，她聽到和自己有着相似身世的少女"弱竹"的事。「和她見面的話或許會知道甚麼也不定」……在這種想法下，桃姬便和青梅竹馬的主角開始了旅程，途中當她們再得到了數位同伴一起來到都市時，得知這都市為了奪回被弱竹手下惡鬼奪去的龍之頸、正在召募討伐隊成員。由於據說弱竹正利用這龍之頸將都市毀滅，在正義感和想與弱竹見面的理由下，桃姬決定要加入這支討伐隊伍。











鬼島上的三人

主角醒來時，發現自己身處一個海灘上，並在不遠之處發現了仍昏迷不醒的桃姬，正當他打算替桃姬作人工呼吸時，被一位小女孩制止了，而她則用回復魔法救回了桃姬。

令人意想不到的，是他們身處的地方原來就是鬼島，而眼前的小女孩就是桃姬想找的弱竹，而且她還似乎對主角一見鐘情，但這時島上的火山突然爆發，原來是弱竹的部下「八驅」帶着最終兵器「巨大鬼」離開了鬼島，更命「巨大鬼」向弱竹等人襲擊……







雷童丸上之戰

不過，當桃姬她們想登上討伐隊的旗艦「雷童丸」時，受到了守衛的阻止，不過雉女利用她的美色，總算令眾人成功上船，這裏的艦長奈瑞菜是位能力不比男孩子差的女強人，這時桃姬又再遇上麻煩，也是全靠奈瑞菜出手將局面制止下來。但就在這時候，雷童丸突然發生了激烈的震動，原來是大墨魚「海魔」前來襲擊，主角一時大意被拋進海中，但在其他同伴的奮戰下，總算將這海魔擊退，但桃姬亦同樣在戰鬥中下落不明……



















新GAME介紹

製造商：NEC INTER CHANNEL
容量：CD-ROM×2
AVG／MEM／18歲以上推獎
售價：未定
發售日：預定於今年秋季

TEXT BY：小健健

歡迎來到PIA CARROT 2

齊來一邊兼職一邊泡妞吧！！

嘩呀呀！！電腦H遊戲《歡迎來到PIA CARROT 2》快將於SATURN登陸啦。呵呵，看來於SATURN上推出的「好GAME」可是一天比一天多啊。而剛才聽積奇所說，這遊戲居於在他主持的「HYPER有腦遊戲榜」中，「最期待的遊戲」一欄，這遊戲是長期處於首五名中，可見此遊戲的受歡迎程度。不過，遊戲說推出SATURN版那麼久，咱們還好像未正正式式的介始過內裡的女孩子啊。





SATURN版原創元素！！

POINT 1！新角色的加入！！

哈哈，在上次SATURN版的《歡迎來到PIA CARROT》都有原創角色加入啦，來到《歡迎來到PIA CARROT 2》怎能沒有？今次原創人物有三個之多。WELL，在我們去結織這些女孩子之前，先來了解一下她們吧。

神塚由紀（神塚ゆき）
身高：155cm
體重：43kg
三圍：B81 W58 H82

她跟志摩紀子、愛澤友美是很要好的朋友。有時，她會跟這兩位朋友來「PIA CARROT」喝喝茶，聊聊天。性格方面，這小妮子的好勝心比較強，討厭失敗。不過，最近好像時像跟紀子一起，唔，莫非她因甚麼事生了友美的氣嗎？

愛澤友美（愛沢ともみ）
身高：149cm
體重：39kg
三圍：B77 W58 H78
（唔，嬌小玲瓏哩）

一位很喜歡咖啡店「PIA CARROT」那制服的高中生。她跟紀子有極端的性格，她可是一位甚為活躍、喜歡到處紥紥跳的女孩子來。而在這個暑假中，她就跟主角在這間「PIA CARROT」中相遇。

志摩紀子
身高：150cm
體重：42kg
三圍：B79 W57 H80

一看外表，就已知她是一位甚為內向的女孩子。而且對人十分溫柔，處事又十分細心，一些細微的東西都會給她注意到。而她的興趣跟其性格可真十分吻合，就是喜歡編織哟。

©カクテル ソフト／NECインターチャネル

POINT 2！！超高解像畫集！！

其實這隻SATURN版的《歡迎來到PIA CARROT 2》，進行遊戲時用一隻CD-ROM已很足夠了。甚麼，另外一隻CD-ROM又有何作用？原來在這隻CD-ROM內，收錄了大量超高解像畫面。玩者在遊戲進行時所看到的畫面，利用SAVE DATA，於這個超高解像畫集中再欣賞欣賞。（這個畫集的解像度，都有SATURN版《同級生2》那麼高啊）

POINT 3！！重新製作的OPENING MOVIE！！

剛才找了隻PC版的，還特地開了其OPENING來看。哇哇，非常精彩啊，還有歌仔聽啊。然而，來到SATURN版，OPENING MOVIE就會重新製作。噢，看來製作可是非常認真啊。而以下就是這個OPENING的一些分鏡，不過，不知那首主題曲「GO！ GO！ WAITRESS」（行！ 行！ 侍應？）會否又收錄在這個SATURN版中呢？





POINT 4！！字幕PLAYBACK功能！！

有時玩AVG，一時手快快的把畫面中的字幕按走了，又沒有把遊戲過程錄下，（你以為寫攻略嗎？錄來幹啥？）也許很多重要線索就這樣給你按走了，怎辦？不要緊，這隻SATURN版《歡迎來到PIA CARROT 2》中，玩者可以看回畫面出現過的對話字句。而且在看回的同時，也會有配音員替你演譯啊。呀，順帶一提，SATURN版跟PC版一樣，同一個角色都會起用同一個配音員的啊。



以咖啡店為舞台！！仲夏之戀愛故事，再次展開！！

在《歡迎來到PIA CARROT 2》裡，講述在暑假期間，主角來到一間咖啡店當兼職，並且結織了一班青春可愛、活潑動人的女孩子。她們有的是同在咖啡店中工作的同事、有的是咖啡店顧客。不過她們都各有各的氣質，各有各的性格。

然而，為了討心儀女孩子的歡心，主角要利用不同種類的工作來培訓出自己某幾方面的表現，讓她覺得你有條件成為她的白馬王子。不過，光是培訓是沒用的，若果她不懂你是誰，做甚麼也是徒然。所以，主角知道女孩子時常出現的地方，再時常跑去碰她，用以增加跟女孩子的見面機會。然而，若果發生一些事，能令她曾加對你的印象的話（EVENT？？），那追求起來可會事半功倍了。

唔，主角追求的時間大約只有一個月，所以，大家可不要浪費青春，快向心中的女神展開追求吧。





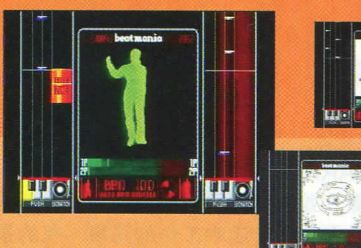
發行商：KONAMI　發售日：10月1日
價格：328港幣
PS／ETC／對應震動手制／2人玩／行貨

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：超BEAT狂迷古拉拉_B

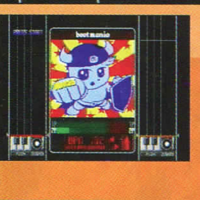
beatmania















業務用超人氣之作，終於「捽」到埋身！

甚麼是BEATMANIA？

其實這是一個體感DJ遊戲，玩者要做的就是按鍵盤奏樂便可。BEATMANIA在海外稱為HIP HOP MANIA，最近更在香港推出了HIP HOP MANIA COMPLETE（在日本稱為BEATMANIA 2ND MIX）。

令人望穿秋水的遊戲


■ 這兩部就是令人們着迷、圍觀、瘋狂的BEATMANIA了

話説自從香港的遊戲機中心引入了這個「捽碟」遊戲之後，每日都有不少「捽碟迷」慕名而來，不單只「排長龍」，隨時等到關門也未必等到。現在就有個好機會讓各位「捽」個夠，因為它正要移植到PS之上！

會有甚麼歌呢？



這次的版本雖然叫做BEATMANIA，其實是移植自業務用版本的第二作，基本的19首歌，不論圖案、畫面都是完全100%移植，HOUSE、HARDTECHNO、KONAMIX等特別歌曲也會被移植到PS版本。另外，這次還有8首KONAMI為PS版本而製作的新歌，即使是在遊戲機中心玩得滾爛熟，相信也會被這幾首新歌所吸引着呢！

怎樣玩呢？





遊戲的玩法非常簡單，在畫面中間有不斷閃動的圖案，而兩邊則各自有一個曲譜，玩者就是要留意着那個曲譜的變化而做反應。在開始遊戲之後，就會有一些藍色和白色的記號從上降下，玩者要在符號踏在曲譜下面的紅線時，按下對應的鍵便可以成功奏出音樂，如成功的話便可以令到「熱氣度」（下面綠色的棒，代表舞池內的人的熱鬧程度）增加，同時會顯示「GOOD」或者「GREAT」字樣，如果出現「GREAT」的話，就可以得到較高的分數，相反在失敗時就會出現「POOR」或者「BAD」，同時熱氣度也會減少。如果在歌曲完結時，可以令熱氣度達到紅色便可以過關。

雖然是如此簡單，但是每首歌的節奏和符號排列都有不同，有些更會在中途加速的，所以要看準時間來按鍵。每次過關後都會計算玩者所得的分數及做出「GREAT」、「GOOD」的次數，當玩者能夠全部都做出「GREAT」的話，還可以得到額外的獎分呢！如果玩者能夠取得高分數的話，就會有一些額外的歌曲可以選擇，難度當然是較基本的高，不過會更好聽、更好玩。

有甚麼歌可以玩呢？



遊戲共有四關，難度會逐關提升，最初玩者可以從四首歌曲中選擇其中去玩，正如上文提及，如果玩者能取得高分數的話，在第二版便可以選擇一些特別歌曲，第三版基本上是DJ BATTLE，一個考驗各位轉動唱碟盤能力的關卡，同樣也會有特別的歌曲出現，最後的一版基本有四首歌曲可以選擇，當然還有隱藏歌曲啦！通過之後便會到達ENDING，在那裏玩者可以自由按鍵來奏出自己的樂曲了！

第一版

名稱	難度（五粒為最高）
HIP HOP	★☆☆☆☆
REGGAGE	★☆☆☆☆
AMBIENT	★★☆☆☆
REGGAE FUNKY MIX JAM JAM REGGAE（REGGAE）	★★☆☆☆

第二版

名稱	難度
BREAK BTS	★★☆☆☆
BALLADE	★★☆☆☆
TECHNO	★★★☆☆
HIP HOP STREET MIX U GOTTA GROOVE（HIP HOP）	★★★☆☆
JAPANESE HIP HOP（隱藏曲之一）	★★★★☆
KONAMIX（隱藏曲之二）	★★★★☆

第四版

名稱	難度
SOUL	★★★★☆
RAVE	★★★★☆
HOUSE SPILITUAL MIX LOVE SO GROOVY（SOUL）	★★★★☆
SKA	★★★★★★
DRUM'N BASS MIX 2 GORGEOUS 4 YOU（BREAK BTS）	★★★★★★
HARDTECHNO	★★★★★★
RAVE 2ND MIX	？？？

第三版

名稱	難度
DJ BATTLE	？？？
HOUSE（隱藏曲之一）	★★★★★
MINIMAL TECHNO MIX OVERDOZER（TECHNO）（隱藏曲之二）	★★★★★

玩者在選曲時可以從歌曲名字下面的星星數目而知道它的難易度，雖然只有五個星星，但是可以先告訴各位，最難的一級是不只五粒星的呢！努力吧！

不過，這次移植的還有第五版，估計難度會達到七至八粒星……



■達到？級難度的RAVE



■下面有一個謎之空格，可能就是計算第五版分數用的

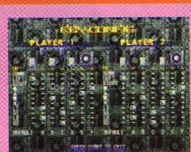
極級挑戰



遊戲中設定有三個模式——PRACTICE、NORMAL和EXPERT。PRACTICE中會有一位DJ KONAMI教各位初玩者如何操作和取分，而NORMAL就是讓經驗玩者去玩的，至於EXPERT是甚麼呢？EXPERT模式中共分三個歌曲的種類，玩者可以在「CLASSIC」（不是古典音樂啊！而是經典的的士高音樂）、「VOCAL」和「TECHNO」中選擇，歌曲和NORMAL中的一樣，但是排序有所不同，而且按鍵要更準確，如果要取得高分的話，就要加倍努力練習了！



玩遊戲使用的手制大測試！



這個看來有點多餘，最好當然是用專用的手制來玩啦！這次的移植，將會有一個對應的手制同時推出，設計參照業務用的版本，有五個琴鍵狀的按鈕和一個唱碟盤。但是，如果沒有專用手制的時候，用甚麼手制來玩最好呢？下面就是筆者所試回來的結果了。



普通手制

適用程度：１０％

評價：呀～天呀～全完不能發揮在遊戲機中心所練出來的技術呀～如果再設定按鈕的話會好一點，不過在同時按兩個或以上的鍵就會有困難，終於沒有業務用版本的感覺……



震動手制

適用程度：１０％（另加１５％因為有震動對應）

評價：好有趣啊！因為可以設定在那個時候震動，在重拍子的時候或者失誤的時候也可以震震，比起業務用的別有一番滋味。不過ANALOG STICK則不能對應，不然就會當作是轉動唱碟盤了……



軚盤

適用程度：２５％

評價：因為可以設定按鍵的關係，玩者可以將軚盤的扭動設定為轉動唱碟盤，感覺就會較像玩業務用版本，但是餘下的設定比較難選擇，例如「腳踏來當作甚麼好呢？」等問題會不斷出現……

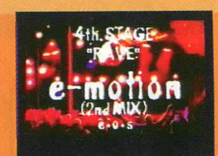


JOYSTICK

適用程度：９９．９％或者０％

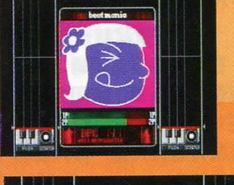
評價：這個傢伙看來只適用於格鬥遊戲，但是玩起來實在很方便，只要花一點時間去設定，便可以當作業務用的鍵盤使用。不過如果將「摔碟」的動作設定為一個按鈕的話，這樣就會令遊戲的難度大大減低，在DJ BATTLE中得到最高的100000分亦再不是難事，但是遊戲的樂趣就會減少了，所以還是不用為妙……







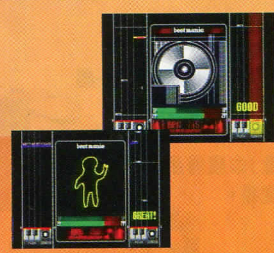














新GAME介紹

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS REVSERED

發行商：SNK
發售日：8月27日
AVG/MEM
價格：港幣328

TEXT：古拉拉_B

KING OF FIGHTERS 京

～登場人物介紹～

登場人物堪稱《KOF》系列之最！

這次《KOF京》可以說是SNK遊戲系列的主角另一次大集會，近期的《KOF '98》就將大部份在《KOF》系列中曾經出場的人物再次重現於遊戲之中，而《KOF京》亦不甘示弱，除了可以再次看到坂崎拓馬、草薙柴舟和HEDIDERN之外，還會有傑斯和MR.BIG等人物！

來自《KOF》系列的角色

草薙京



自幼就學習草薙流古武術，在柴舟的嚴格指導之下日漸成長，因為草　家和大蛇一族在1800年前的恩怨，現在他就背負着和大蛇一族八傑集戰鬥的使命。

八神庵



和草薙一族合力擊敗大蛇的八神一族的末裔，但是八神一族後來背叛了，和大蛇一族訂下契約而得到力量。庵就是希望用這種力量和自己的一族報仇，將草　京手刃。

雪



草薙京的女朋友，亦是他的同學，學業和運動成績都十分優秀。



草薙蒼司

遊戲的原創人物，是草　的堂兄，亦曾經學習草　流古武術，但現在的身份是一個普通的市民，而不是一個格鬥家了。

草薙葵



亦是遊戲的原創人物，是蒼司之妹，性格和兄長剛好反相，十分剛烈，誤會蒼司將習武的機會讓了給京，而對京心存不滿。

草薙柴舟

草薙流古武術的高手，是草薙京的父親，在《KOF京》中是一個很輕佻，愛說笑的父親，和剛猛的形像剛好相反。



草薙靜



柴舟之妻、京之母，一位充滿日本女性美的母親，為人冷靜，處事有獨特的手法。

千堂翔太



遊戲的原創人物，千堂三兄妹中的三弟，為人粗暴。

千堂恭司



千堂三兄妹中的長兄，為了取得「KING OF FIGHTERS」大賽的邀請書而向京挑戰。

千堂順子

千堂三兄妹的二姊，雖然外表像個男人，但是在教導弟弟翔太時卻很溫柔。

矢吹真吾



因為在「KOF大會」中看到京的力量，而希望成為京的弟子。遊戲中是草　京第一個同伴。

神樂千鶴



是守護着大蛇的封印的八咫一族的後人，為了方便執行使命，而改名為神樂千鶴。和草薙、八神兩家有很深遠的關係。

二階堂紅丸



曾和京、大門一同組合，並在「KING OF FIGHTERS大會」中獲得勝利的強者。

山崎龍二



經常獨自行動，有如一匹野狼。在遊戲中經常和七枷社一起襲擊京。

大門五郎



柔道高手，在日本異種格鬥技比賽中認識了京和紅丸，後來還參加了KING OF FIGHTERS比賽。遊戲中是一名在大學教柔道的老師。

七枷社

其實是大蛇一族四天王之一，和SHERMIE、CHRIS同組參加KING OF FIGHTERS大會。遊戲中經常和山崎龍二一同行動，但是原因不明。

SHERIMIE



四天王中的唯一女性，前額的頭髮總是令別人看不到她的表情。遊戲中她用盡種種方法去接近京和雪。

CHRIS



14歲的年輕格鬥家，四天王中掌管火的天王。遊戲中他是和SHERMIE一起行動的。

© SNK 1998 © YUMEKOBO 1998© 夏元雅人／講談社

來自《餓狼傳説》的角色



不知火舞

她可以説是《餓狼傳説》系列中的女主角，而在遊戲中，大家就可以看到她在格鬥服以外的造形了。



TERRY BOGARD

《餓狼傳説》系列的主角，是JEFF BOGARD的養子，還有弟弟ANDY。在《KOF京》裏，他就是要找出殺父仇人GEESE。



ANDY BOGARD

學習骨法的格鬥家，和不知火舞是戀人的關係。遊戲中會和兄長同在美國編出現。



BILLY KANE

用棒的能手，是GEESE HOWARD的心腹，十分得他的信任。在遊戲中會在美國編中，當京調查為何發生一種奇特的病症時，會在製藥廠中出現。



東丈

在《餓狼傳説》系列中是使用泰拳的格鬥家，在泰國是泰拳冠軍。遊戲中會在韓國和草薙京相遇。



BLUE MARY

經常在世界各地出沒的自由受顧人，只要有錢便會為任何人做事。在遊戲中會在美國出現，並給予草薙京十分多的幫助。



陳國漢

經常傷人和破壞東西的傢伙，遇上金家藩之後便每日不停的修行。在遊戲中仍然希望能離開金家藩的「魔掌」。



金家藩

充滿正義感和熱血十足的跆拳道高手，不斷努力指導蔡寶奇和陳國漢，要令他們改邪歸正。遊戲中會和京、真吾在韓國一同行動。



蔡寶奇

日間是肉店老闆，而晚上就會變成一個嗜血的狂魔。自遇上金家藩之後便一直以真面目來進行修練。



GEESE HOWARD

暗中支配着SOUTH TOWN的人，亦暗殺了TERRY和ANDY之父。在遊戲中仍舊作惡



來自《龍虎之拳》的角色

MR.BIG

在SOUTH TOWN中也有和GEESE一樣的影響力，經常和GEESE處於一個對立的狀態。遊戲中為了打倒GEESE而幫助京。



坂崎 獠

極限流空手的高手，也是父親拓馬的道場的助教。在遊戲中為了找回由利而協助ROBERT和京。



坂崎 由利

是獠的妹妹。使用從父親處學回來的極限流空手，天真而且可愛。在遊戲中經常和京會碰面。



坂崎拓馬

極限流空手的始創人，獠和由利的父親。在遊戲中為了組成「極限流」隊參加KING OF FIGHTERS大會而發生了一些事件。



ROBERT GARCIA

是意大利大財團的少爺，為了証明自己的實力而拜入極限流門下。遊戲中會在中國和京一同行動。



KING

在英國獨自經營了一間酒吧的女性格鬥家，在《KOF京》中，她會在美國加洲分店出現，並發生了很多特別的事件。

來自《PSYCHO SOLDIER》的角色

麻宮 ATHENA

擁有多種身份的可愛女孩，是偶像歌手，也是高中生，更是一名超能力戰士。遊戲中她和草薙京是同學的關係，和雪也是很好朋友的。

椎拳崇

自稱是ATHENA的戀人的少年，和ATHENA一同在鎮元齋門下修行。

鎮元齋

中國拳法的高手，是ATHENA和拳崇的師父。最喜歡的是酒，使用的拳法也是醉拳

來自《怒》的角色

HEIDERN

是LEONA、RALF和CLARK的上司，也是在LEONA年幼時教導她暗殺術的人。遊戲中，他負責報告有關LEONA暴走的事。

LEONA

大蛇八傑集中一人的女兒，當大蛇的血覺醒時便會暴走。



RALF

和LEONA、CLARK同時HEIDERN所帶領的傭兵團的團員，階級是大佐。

CLARK

和RALF是好拍擋，同時亦很擔心LEONA體內所流着的大蛇之血會否將LEONA支配。

AD
製造商：CAPCOM　基板：不明
推出日期：秋季預定　容量：不明
AD　FIG　2P

TEXT：KOTARO
鳴謝：HAJIME少尉

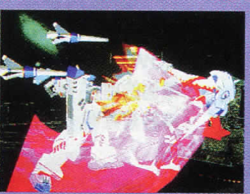


超鋼戰紀 KIKAIOH

（海外版：TECH ROMANCER）

CAPCOM 最新 3D 機械對戰格鬥遊戲

CAPCOM於早前公布的業務用街機遊戲《超鋼戰紀KIKAIOH》(海外版：TECH ROMANCER)，是該廠商最新開發的3D機械對戰格鬥遊戲，雖然遊戲公布以來仍有很多不明的地方，但大概也可知道這個會是繼《STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～》後又一採用SYSTEM 11為基板製作的遊戲，而從遊戲的預告片段中更可略知遊戲的一二，現在就樣我們為大家介紹一下《超鋼戰紀KIKAIOH》的遊戲內容吧！









最強機設

要數《超鋼戰紀KIKAIOH》最特別的地方，除了眾角色均獨有自己的故事架構和標題之外，機械設定是請來馳名動畫界的河森正治和宮武一貴負責，而河森正治更包辦企畫原案一職。他們在《超時空要塞MACROSS》合作中，創造了數幕令人難忘的星戰場面，奠定了他們於動畫界舉足輕重的地位。然而，他們再度合作，不知會否再造經典呢？









河森 正治 KAWAMORI SHOJI PROFILE

0年於富士山縣出世， 8年協助設計TV ANIMATION《鬥將大武士》後便加入了STUDIO NUE工作。由《鬥士高狄安》開始，TV版的《超時空要塞MACROSS》及《CYBER FORMULA》中之機械設計均出自其手筆，而劇場版《超時空要塞MACROSS》更擔任監督一職，成績斐然。

宮武 一貴 MAYATAKE KAZUTAKA PROFILE

1949年於神奈川縣出世，由《宇宙戰艦大和號》開始，曾為多個動畫作品擔任機械設計，其中《超時空要塞MACROSS》系列的大型戰艦均出自其手筆，成為SF藝術中的佼佼者。

OPENING THEMA SONG「戰鬥吧！KIKAIOH」

《超鋼戰紀KIKAIOH》另一特別之處，就是擁有自己的主題曲「戰鬥吧！KIKAIOH」，配合遊戲的開場片段，更能發揮當中的吸引之處。



遊戲系統

雖然遊戲的主系統仍然未明，不過我們可以在數分鐘的介紹片段中，得悉遊戲主要會於城市中作對戰，概念與《ULTRAMAN～光之巨人傳説～》十分相似，但是對於天上地下的廣闊空間感和遠近戰鬥的場景運用，《超鋼戰紀KIKAIOH》就有過之而無不及，而且其形式湛新，有別於現時一般的機械對戰格鬥，想信會為以後的遊戲帶來新的衝擊！



各機體及駕駛員介紹

鋼鐵巨神 KIKAIOH

操縱角色　轟 淳平
使用機體　KIKAIOH
機體類型　SUPER ROBOT

背景

極重《MAZINGER Z》(鐵甲萬能俠)風格的KIKAIOH，是由淳平的父親與祖父秘密製造的最強無敵機械人，除了擁有壓倒性的破壞力之外，更有着堅固的裝甲。然而，KIKAIOH最強之處的秘密就是在超物質「奧利哈康合金」所製造，至於「超次元機關」就是KIKAIOH成為SUPER ROBOT的關鍵。





© CAPCOM CO,LTD.1998 ALL RIGHTS REVERVED.

機鋼天使 DIANA ～ARMOURED ANGEL DIANA SEVENTEEN～



操縱角色　天宮 伶香
使用機體　DIANA 17
機體類型　SUPER FEMALE ROBOT

背景

為打倒魔神大帝的的野心而一直戰鬥的謎之美少女戰士機體，裝備衝擊系與光學系兵器，其中以空中機動性能最為卓越，型態優美，被稱之為「美與正義之使者」。

戰鬥吧！ PULSION



操縱角色　KAINES（男）、KEIRUM（女）
使用機體　PULSION
機體類型　生體機動 ROBOT

背景

滲有強烈《ULTRAMAN》影子的PULSION，是位每當地球出現危機時便會突然出現拯救人類的謎之巨人，雖然來歷和動機均一切不明，但人類卻沒有對其存着半點敵意。此外，PULSION身體並非是機械構造，而是由生體和礦物等複合組織所組成，是為生體機動的巨人。

夢幻合　TWINZAM V



操縱角色　夢野 大地（弟）、夢野 空（姊）
使用機體　TWINZAM V
機體類型　變形合體 SUPER ROBOT

背景

與《GATTER 3》(三一萬能俠)概念同出一徹的「夢幻合体TWINZAM V」，由夢野大地和夢野空兩姊弟合作操縱的合體機體，採用兩架戰鬥機合體成為巨大機械人，其中能合體變形成兩種性能和攻擊兵器裝備相異的機體，對應不同的戰鬥形式。

魔法之國之 POLLIN





操縱角色　POLLIN
使用機體　BOLON
機體類型　SUPER 破舊物 ROBOT

背景

由未確認魔法少女POLLIN的魔法力量，強制連結民間建學物所造成的SUPER(破舊物)ROBOT，其中由於集合了眾多為重型的民間措施，因此非常堅固，而其完全無視物理法則和一般常識的荒唐無稽攻擊則將駕駛者的性格表露無遺。

特務機兵 DIXEN



操縱角色　中人・FARLAND（男）、HALMA FROCKHEART（女）
使用機體　FX-004S DIXEN
機體類型　REAL HERO ROBOT

背景

揉合《特裝機兵》(三一無敵)及《機動戰士Z GUNDAM》特質的「特務機兵DIXEN」，是現時試作型的最新銳機體，原本裝備近中距離各種攜帶型槍砲及超長距離支援攻擊兵器FIXER CANNON，現在則改為持有A-SATELLITE的S-TYPE型號。此外，DIXEN更能單獨裝備突入大氣層，是為全領域汎用軌道兵器，是完成度極高的卓越性機體。

STRATEGIC VARIABLE FIGHTER RAFAGA



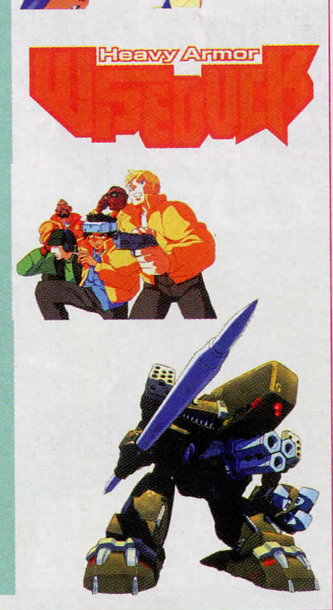


操縱角色　SIMON HARVARD
使用機體　YF-37 RAFAGA
機體類型　戰術可變戰鬥機

背景

外型與《超時空要塞MACROSS》中的VALKYRIE十分相似的RAFAGA，是SHTO軍(南半球條約機構軍)空軍所屬上位量產型戰術可變攻擊機，能視乎狀況而作ATTACK MODE、SPINNER MODE和SOLDIER MODE三種對應變形，流暢度和速度性極佳，令其於空中和地面戰立下不敗之地。

重裝甲陸戰兵器 WISE DUCK



操縱角色　GONZARESU 隊
使用機體　GZ-56 WISE DUCK
機體類型　REAL MILITARY TYPE

背景

外型與《超時空要塞MACROSS》中的MONSTER非常相似的「重裝甲陸戰兵器WISE DUCK」，是陸軍特殊部隊壓制據點用空降陸戰兵器，大口徑砲門、MULTIPLE DISPENSER及BULLDOZER BREAKER等武器裝備於全身，而機身的重裝甲主要作為投入戰場最前線所用，是為進擊前方的移動戰艦。

製造商：FROM SOFTWARE　　發售日：8月13日
售價：5800日圓
PS／AVG／MEM

文：積奇



曲折離奇、充滿神秘的故事開始了……。

ECHO NIGHT

前言

於之前第78期中，曾簡單的介紹過這遊戲的基本系統和故事，又於當時遊戲還是開始中，很多細節還未明確，現在遊戲推出了，積奇當場是第一時間為大家介紹啦！

遊戲內容

因為父親所住的地方發生火災而返回故鄉的主角「李察」，在當地警員的指引下，開始搜索屋內的每樣物件，可是怪事亦於這個時候發生。於搜查的途中，一些物件會使李察穿越時空，而當中的表表者便是那一幅「愛菲奧士」號豪華客船的油畫了……。



■於家裡四處找線索。



■一切也是由這幅油畫開始。

■這個大鐘有甚麼秘密呢？

愛菲奧士號的遇難

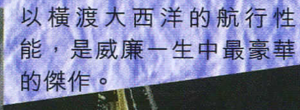
這是早於1913年，於大西洋上發生的海難事件。客船持有人，大富豪「洛威路」的一族以及被其要請的嘉賓們，於一夜間在海上失蹤了。由於在海難發生後的一年間亦未能查明他們消失的原因，故此便把事件內的所有人列作全員死亡來處理。



■洛威路一族有甚麼秘密呢？

客船「愛菲奧士」號

持有人是大富豪「洛威路」家的主人威廉．洛威路所參建的一艘豪華大客船。由於是一艘私人客船的關係，所有乘船者均要得到許可，亦即是只有洛威路一族以及被其要請的嘉賓才可上船。和當時的客船相比，這艘愛菲奧士號可說是數一數二。規模之大不用說，就是設備及構造亦是十分優秀，擁有可以橫渡大西洋的航行性能，是威廉一生中最豪華的傑作。



■行一天也未必可以行完。



■和鐵達尼有幾分似。

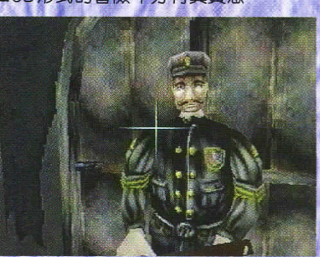
遊戲方式

這個《ECHO NIGHT》的冒險方式會採用3D形式來進行，而遊戲的視點會採用第一人身。於主視窗內可看到的便是一個十字形的游標，只要移動它便可查看畫面內的各種物件，觀看各個方向的景物亦會更加明確了。另一方面，李察的動作亦可作出多種類，比如橫移動或蹲下等，對遊戲的發展有著重要的幫助。

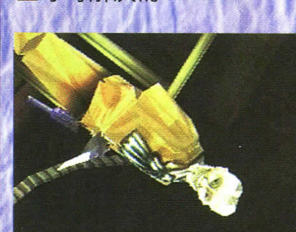
基本上遊戲的進行主線是於船上發展的，可是由於進入了神秘空間的關係，當李察遇上不同的人（也可以說是幽靈）時，通過與他們的對話便會發生不同的事，這些事件的出現往往也是要主角穿越時空才可解決的。



■3D形式的冒險十分有真實感。



■畫面中間有著一個「十字」用來幫助玩者。



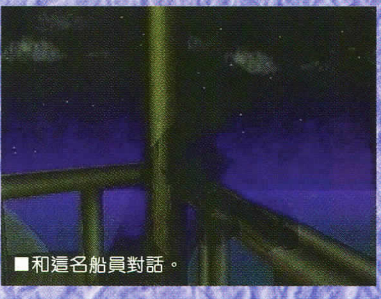
■穿越時空的瞬間。



■對話是一切的基本原動力。

© 998 From Software Inc.

事件例子：


■和這名船員對話。

當主角(李察)上到船，經過船長的引領後便會到達第一個房間，雖然船長叫你不要離開房間，可是在這樣的環境下真的叫人坐立不安。離開房後便會遇上一名幽靈船員，和他說話便會回到過去他與愛人分開的時候了。

原來當時約了未婚妻的船員因她遲遲未出現而十分焦急，而他的未婚妻之所以未能赴約，是因為她把結婚介指給掉了。這時可以幫他們的便只有主角了，在一旁的遊樂場裡坐上旋轉木馬上轉一圈，發現那介指掉在其中一處暗角，於是便立即把其交給船員的未婚妻了。

得到介指的未婚妻，滿懷歡喜的往找那船員，可是船已開出了。看不到未婚夫的她，便把介指交了給主角，希望主角可以代為交給他。這時，舊片段亦已告一段落，再次回到船上的主角便把介指交給那船員，而看到介指的他便當場「超生」了(邪門啊……。)。

女性「最後の夜だっていうのに、あの大切な婚約指輪・・・」

■不見了介指，怎有面目見「他」？

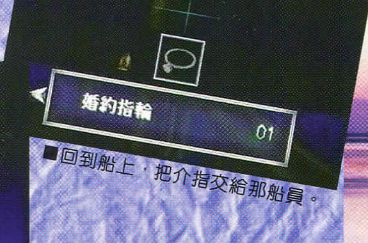
船員「システィーナ・・・遅いな・・・」

■「她」遲遲未來，船要開了……。

■玩旋轉木馬中，發現了介指！

婚約指輪を手に入れた

■可惜，船已開了。



■回到船上，把介指交給那船員。

■竟於我的眼前「超生」了……。

道具的使用



■看見一個手把。

這一類遊戲不可欠缺的便是各種解謎道具了，除了一些調查得來的道具外，通過李察超越時空時的經歷，一些重要的道具亦會得到手。可是由於遊戲的進行十分自由(上船後)，一些未能解的謎可能是需要某些道具才可解決，先不要急，細心的到處尋找離開的線索才是上策。


■這樣的地方竟可使用，奇哉！

幽靈出現了！

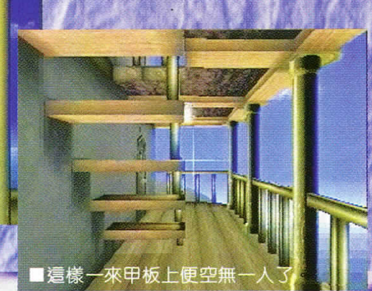

■被「抬」起了，怎辦？！

除了一些船員是幽靈外，於這艘大客船內更有一些會向你攻擊的幽靈存在。這些會奪去你生命的幽靈是會於暗角裡出現的，不小心被它盯上的話便……。可是這些幽靈並不是無敵的，為了要使它們不出現，開燈便是其中一種方法。於每一處地方也設有燈掣的，當去到一些陰暗的新地方時，第一時間便應立即開燈確保安全。


■這些可說是救命燈。

另一個使他們不出現的方法便是「等」！由於遊戲是以真實時間來進行的，只要有耐心，待天亮才出門也是其中一個方法。可是因為一些等待著你的幽靈是站於甲板上的，不等待晚上是很難遇上他們。


■看來就天亮了……有救。


■這樣一來甲板上便空無一人了。

打電話有用嗎？

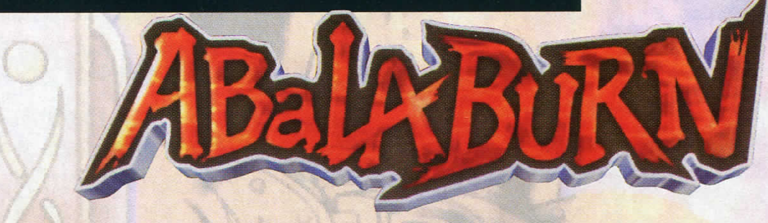
於遊戲進行時，不難發現一些電話是掛在牆上的，眼看沒什麼特別的它們，原來便是遊戲「SAVE」的關鍵！沒錯，遊戲儲存的唯一方法便是拿起這些電話了，雖然不明為什麼可以SAVE，但事實確是如此。


■SAVE？打電話吧！

製造商：TAKARA/發售日：8月20日
售價：328港元
ACT/MEM

文：積奇





HEY勇者們！我們起程吧！

前言

經過數期以來的介紹，這回真的要開始冒險了，選擇STORY MODE，一起揭開「尼姆利亞」傳說之謎吧！

小補充

道具的取得

遊戲內打倒敵人時，不時出現一些用來回復能源或有其他效果的道具，而這些道具是不能儲存的，因此如HP不低的話，一些不必要的敵人便不用殺了。


■道具是不能儲存的。

徽章的重要性


■這些徽章共有5種類。

於每一個版圖中，均會有一些徽章出現，不把這些徽章全取便無法過版了，注意！

裝備有得買嗎？

由於遊戲內是沒有商店，固此裝備是不能買的。而這些裝備品往往也是藏於寶箱內，要把所有裝備全取便要看你的本事了。


■要得到裝備便要靠自己了。

角色的升級


■打倒敵人經驗值便會提升。

和一般這類型的遊戲一樣，角色的升級是依靠經驗值的。只要不斷的打倒敵人，角色便會升級了。

STORY MODE

為拯救民俗而燃燒之血！

由於各人所經歷的場所大致上也是相同的，這次積奇便以「火之BLOOD」之章來開始遊戲，大家可以參考參考啊！

水之祭壇《雅典娜島》

被魔物們奪去了父母的BLOOD，知道以自己現時的力量是甚麼也做不成的。母親臨死前提及的「尼姆利亞」傳說便是BLOOD現時的目標了，希望可以藉傳說使自己變得更強，保護民俗為父母報仇吧！


■父母雙亡的BLOOD決定出發。

■尼姆利亞傳說便是目標！

先確認一下BLOOD現時可以使用的「技」，它們分別有三種。遊戲一開始要做的便是離開木船，到達雅典島。把眼前的老鼠全殺掉便可得到一條用來上岸的船之鍵，其餘紅色的藥丸是有毒，藍色的則是回復體力。上到甲板看見一隻鳥（得到的道具是「體力全滿壺」），以現時的體力可以不殺也罷。上岸後，看見一幅插在地上的地圖，利用它便可儲存遊戲的進度了。

FIRE BALL SHOT	↓→＋□
FIRE WAVE BOME	↑↓＋R1
FIRE BIRD	↓→＋R1（跳躍中）


■其中一隻老鼠身上藏有「船之鍵」。


■每一版也是用地圖來儲存進度的。

回到洞內，先不要進入右手面的分叉路（圖1），一直向前行便可取得一枚「炎之徽章」。回到洞內沿右手面的瀑布（圖2）落下再向左直行，上到瀑布頂（圖3）轉右直行到尾，會看見一些踏板和平檯（圖4），注意不要在踏板上停留太久（因為會跌下的），順利跳到最後便可取得一條金之鍵。這時應跳落水再上一坐「小山」（圖5），可看見另一枚徽章（正義），沿踏板跳過去便可取得，於旁邊更有另一個SAVE POINT。行到最尾放下吊橋便可遇上這一版的BOSS「AQUILA」，進入後面的房間便可取得「魔石」。

© TAKARA,LTD.1998



■圖1，這時應向前行。

■圖2，沿瀑布落下。

■圖3，向右行。

■圖4，按緊L1再按方向鍵來調整方向。

■圖5，於高處可看到一座圓形的小山。

雷之小廟《聖谷》

這一版的迷宮較雅典娜島複雜不少，大家於進行時記着多看地圖啊！好了，說回正題，這版一開始會看見兩條分叉路(圖6)，這時應先向前走，到達一個凹形的地方(圖7)跳上頂後轉左，又是一路直行(途中右手面的日式房屋可暫時不理)便可取得一枚「光之徽章」。回到凹位處，向電閘前的三角圓筒攻擊(圖8)便可通過，到尾便可取得「木之鍵」。回到剛才所見的日式房屋(圖9)便可開門進入。進入後看見的，便是一隻高你一倍的怪人，較輕鬆的解決方法便是不停的使出Fire Ball Shot(圖10)，把它消滅後可取得紫色壺(體力全滿)。


■圖6，不要行右手面的小路。


■圖7，跳上這個凹形的地方轉左。


■圖8，向這個圓筒攻擊。


■圖9，木門前有Save Point。


■圖10，Fire Ball Shot較有利。

進入木門後，前和左手面也是死胡同(圖11)，向着右手面直行，解決數條骨龍後又看見一分叉路，這時應選中間的一條(圖12)。落下後向前行，到尾便可發現一條通往右手面的通道(圖13)。行到盡頭，左手面是一個有「金骷髏人」守着的門、旁邊有另一條通道，而右手面(上石級後)則可找到一個Save Point。先往門左手面的通道(圖14)，沿著直行可看見一分叉路(圖15)，再直行便可取得一枚炎之徽章。回到剛才的分叉路(可看見日式房間那個)，進入後往左手面行(圖16)，攻擊三角圓筒，把內裡的怪物擊倒便可取得金之鍵。拿著它回到剛才有骷髏守著的門，進入後便會遇上這一版的Boss「KLEUDE」，把他打倒便可取得第二棵魔石。


■圖11，應選右手面。


■圖12，不要行左手面。

■圖13，從這處可看見另有通道。

■圖14，選左面的路來行。


■圖15，向前行不轉右便可取得炎之徽章。

■圖16，往左手面行可看見三角圓筒。

光之徽章
Save Point
大怪人
Save Point
木之鍵
金之鍵
Boss
炎之徽章
寶箱，炎之手套




FIG　2P　對應ANALOG CONTROLL(震動)　MEM
製造商：TGL　發售日：9月23日(PlayStation版)／未定(SEGASATURN版)
價格：5800日圓(PlayStation版)／未定(SEGASATURN版)
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK(PlayStation)

TEXT：KOTARO



元祖美少女對戰格鬥遊戲

少女之鼓動・戰鬥之旋律

在第七十三和七十五期《遊戲誌》中，我們已分別為大家介紹過《ADVANCED V.G.2》的新登場角色、追加模式，以及遊戲的各項改良變更與比較。而今次我們則會主要介紹遊戲的新系統和各角色之設定，務求令大家更能了解遊戲的有趣之處！



MOVIE CHECK！「ENDLESS LIFE」

在之前兩次介紹中亦提及過，於本作裏遊戲會追加原創的開場動畫片段，其中更請來受歡迎歌手奧井雅美主唱遊戲的主題曲「ENDLESS LIFE」，在她的歌聲襯托之下令動畫的表現更具迫力。






■遊戲中的ANIMATION由木村貴宏和吉田徹擔任作畫監督與監督一職，其效果質素不容置疑

姬神傳說再現！光輝的新星誕生！

V.G.(VARIABLE GEO)，由大戶多國籍企業謝華財團所舉辦，每年一度，決定誰是最強女侍應的格鬥大會，優勝者可獲總值十億日元的賞金，因此令很多人慕名來。可是要取得勝利亦不易為，要擊敗連續三年無敗(DEFENDING CHAMPION)優勝者「麗美 謝華」，才是此大會的最大挑戰。然而，於去年十八歲的參賽者武內優香，以壓倒性的姿態將這傳說打敗，當她得悉V.G.大會背後所隱藏的秘密便從此消聲匿跡……

今年V.G.大會再次舉行，憧憬前屆優勝者武內優香的十四歲少女御劍珠緒，決意參加V.G.大會向着未知比賽進發！







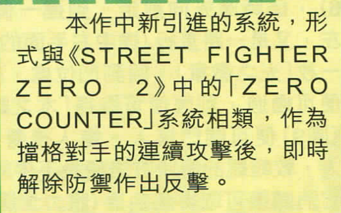
■完全原創的故事，將前數作所存的謎題逐一解開

系統介紹

COUNTER ATTACK

本作中新引進的系統，形式與《STREET FIGHTER ZERO 2》中的「ZERO COUNTER」系統相類，作為擋格對手的連續攻擊後，即時解除防禦作出反擊。






DOWN 迴避

新追加的系統之一，作為倒地後立即跳起迴避對手的DOWN攻擊，雖然實用性極大，可是亦存有不少缺點，因此要小心使用。

© TGL 1998　ILLUSTRATED BY T.KIMURA

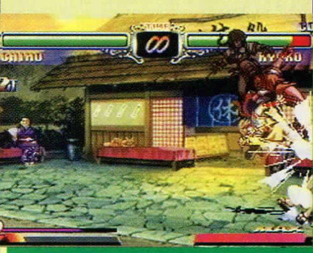
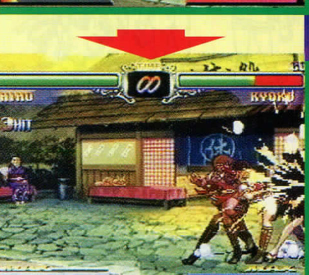
＊以上記事內容及畫面仍屬PlayStation開發中版本





COMBINATION ATTACK

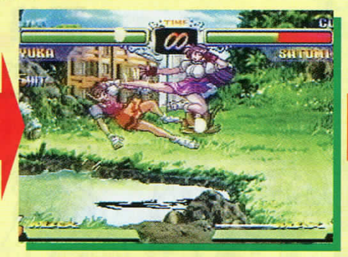
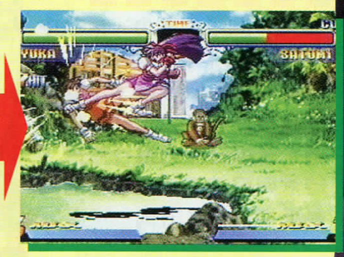
在首次介紹中亦提及過，遊戲裏各角色均持有其特定的通常技CHAIN效果，至於使用條件和流程亦會因角色相異而有所不同，使用時要注意。


■COMBINATION ATTACK除了持有地上和空中CHAIN的效果之外，更能以必殺技等將之CANCEL，成為強力的連續技

特殊技

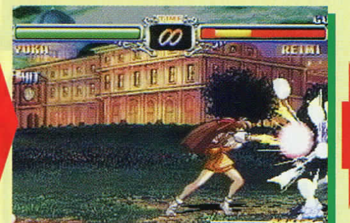
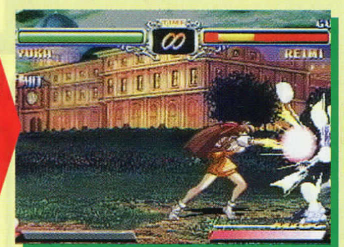
特殊技是各角色的固有技，除了使用方法不同之外，性能亦有相異，至於那種特殊技持有那種特質？就有待玩者們去發掘！

■武內優香的蹴系特殊技其中一種特性「空中COMBO發動」

SUPER CANCEL

曾於介紹中提及過，具有將必殺技、ES必殺技和超必殺技連係的新系統，透過特定的必殺技，在攻擊判定出現瞬間再次利用ES必殺技和超必殺技CANCEL，如此類推，造出一擊必殺，強大的連續技。


■能於一擊之間反敗為勝，是SUPER CANCEL最大魅力的地方

AVG II設定原畫及人物介紹

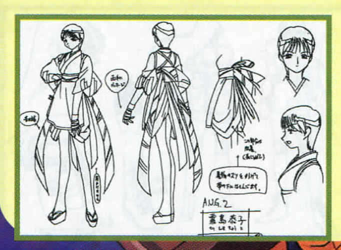
御劍 珠緒

本作中的主角，性格開朗活潑而帶點任性，是未滿本屆V.G.參加資格年齡，但仍能通過V.G.實行委員會承認的最年少選手。由於曾在去年V.G.大會中見過武內優香精彩的戰鬥而立志習武。格鬥技空手道雖然只研習了八個月，而所使用的技倆亦與優香相類，但體內卻持有能淩駕優香之上的潛在力量。



霧島 恭子

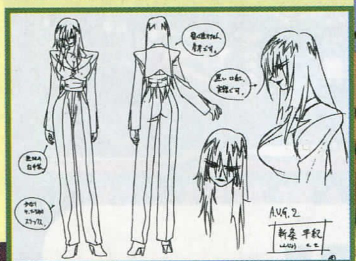
個人主義者、性格冷靜而沈着的恭子，是祖父創立的霧島式柔術之第三代繼承者，擅長「當身」系技倆。與增田千穗自幼相識，雖然交情並不深，但受千穗祖父篤雪所委託，而參加V.G.大會帶其返鄉。對於身為後繼者的千穗竟放棄本流，抱着敵視的態度。



新GAME介紹

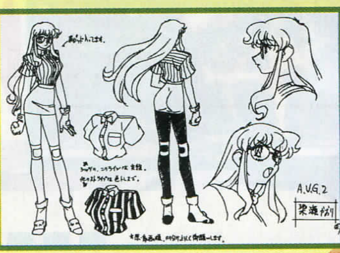
新条 早紀

謝華財團V.G.實行委員會中的特別招待選手，是MIRANDA謝華放棄麗美後取而代之的女性格鬥繼承者。謎一樣身份的她，喜歡從戰鬥中擊倒對手來取得快感，屬於有性虐待狂(SADISTIC)傾向的一類，與她對擂的選手大多被擊至戰鬥不能。



梁瀨 薰

三歲時已開始修習跆拳道，曾獲得多個獎項，持有極具實力的天才格鬥家，亦是大前年度V.G.大會的準優勝者，曾兩度敗於麗美謝華手上，可是卻並未有因此而放棄鍛鍊，反之更積極利用家中的終端電腦D-G(CUSTOM MAID)，連接收集蓄積V.G.選手中的各項資料。



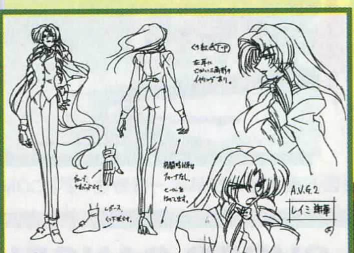
武內 優香

持有FULL CONTACT制空手道黑帶四段的實力，成績中上，是個正義感極強的運動型少女，不論低年級或同年級的學生也對她十分仰慕。上屆V.G.大會完結後，便向道場請辭，繼續獨個兒進行修練，時常與聰美切磋武藝，可是最近卻迷失了方向……



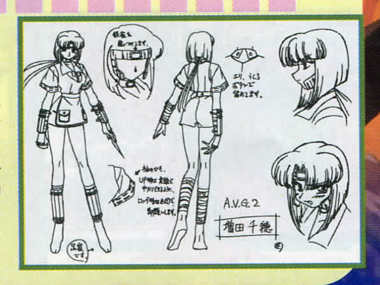
麗美 謝華

多國藉企業「謝華財團」的總帥，持有「V.G.」三年連續無敗優勝的記錄，母親為美國人，以MARTIAL ARTS英才教育，而父親則為日本人，教授「禪」和「氣」等技術。



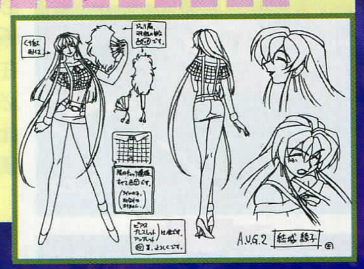
增田 千穗

「CASO」的兼職勤務，家族為柳生忍軍的末裔，自少便接受祖父篤雪的忍流體術鍛鍊，與恭子同時修行而成為同伴。由於不能說服家人，完成畢業後單身赴美的理想而離家出走放棄本流，自此被祖父所追踪。



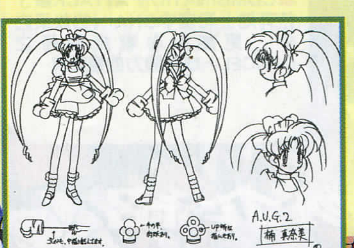
結城 綾子

熱愛跳舞，是DISCO CLUB中的常客，格鬥技是我流DANCE格鬥術，擅於利用舞蹈作為攻擊，特徵是以速度為主打跨對手。



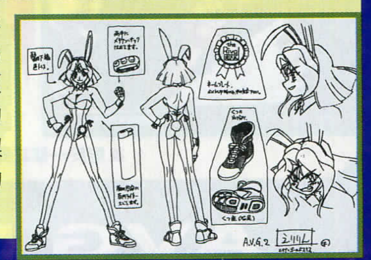
楠 真奈美

「不土家」的兼職勤務，並未持有特別的格鬥技能，武器是套於手上的「貓GLOVE」，是個以小孩子般打架作為戰法的高校生。為人任何事亦一場糊塗，亂七八糟，然而卻是位受眾人歡迎的偶像。



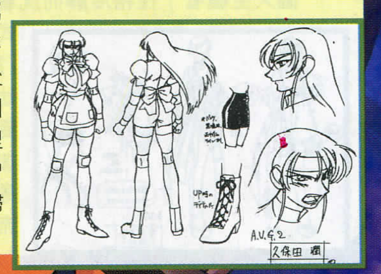
ELIRIN G (ELEANOR GODSMITH)

通稱「ELIRIN」，是THE RIVAL的勤務，雙親為美國人，可是自幼便於大阪長大，因而成為碧眼金髮的日本人。為人喜惡分明，與久保田潤打賭而參加今屆的V.G.大會。



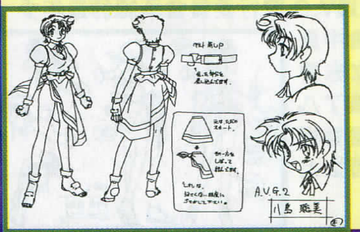
久保田 潤

高校時隸屬WRESTLING(摔角)部，亦是奧運的候補選手。畢業後旋即便單身赴美，入讀美國國立F大學，專攻宇宙物理學和流體力學。今年，受曾兼職勤務的店舖所邀請而歸國參加V.G.大會。



八島 聰美

雙親於交通事故中身亡，由遠親所收養。與優香相同的學校和道場就讀與修行，為旭神空手道四段，性格率直熱血，最近忙於指導道場小學生組的門下生。

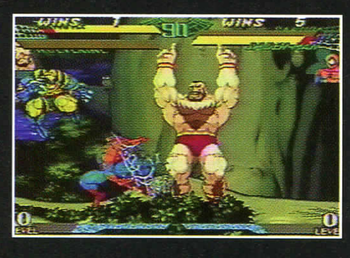


製造商：CAPCOM　發售日：10月預定 容量：CD-ROM
價格：5800日圓(單體SOFT)／7800日圓(4MB擴張RAM CARTRIDGE＋CD-ROM)
SEGASATURN FIG　4MB擴張RAM CARTRIDGE專用　2P　MEM

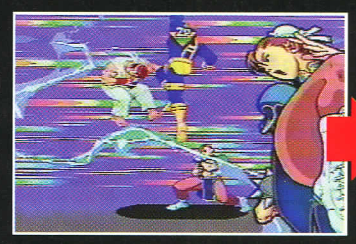
TEXT：KOTARO

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

業務用對戰格鬥遊戲完壁再現！



繼去年的《X-MEN VS. STREET FIGHTER》和年初的《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》後，相信大家對於SEGASATURN新擴充硬件「4MB擴張RAM CARTRIDGE」的實力也不會置疑吧！其中能增加主機記憶容量及令讀碟時間大大縮短，絕對令一眾遊戲迷帶來很大的驚喜。然而，製造商CAPCOM再接再勵，公布為SEGASATURN移植去年中於業務用街機大受歡迎的TAG BATTLE對戰格鬥遊戲，《X-MEN VS.STREET FIGHTER》和《MARVEL SUPER HEROES》的連結續篇——《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》，而且今次CAPCOM更會再活用「4MB擴張RAM CARTRIDGE」的強大實力，務求將遊戲完壁再現。



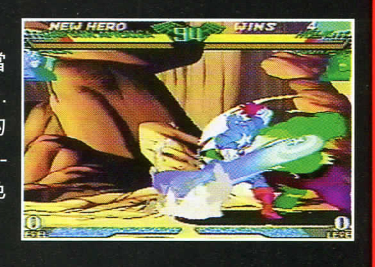


■本作新追加系統「VARIABLE ASSIST」，用於連續技上大派用場



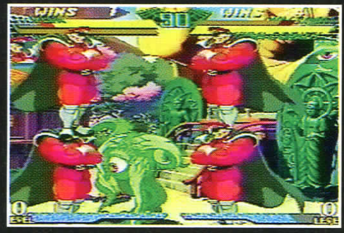
■讓初學者也能領略遊戲樂趣的「EASY MODE」，只要利用連打便可造出不同的必殺技

英雄・戰士・十八人總勢登場！



既然說得上是《X-MEN VS.STREET FIGHTER》和《MARVEL SUPER HEROES》的連結續篇，當然不會少得兩隻作品中的登場人物吧！就以MARVEL COMIC方面為例，他們除了有《X-MEN VS. STREET FIGHTER》中的CYCLOPS和WOLFVERINE之外，《MARVEL SUPER HEROES》中的CAPTAIN AMERICA、SPIDER-MAN、INCREDIBLE HULK、以及BLACKHEART和SHUMA-GORATH亦會再次登場。此外，曾於《X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～》中出現過的角色OMEGA RED也會再度登場，令MARVEL COMIC方面陣容更為鼎盛，戰況更加激烈。



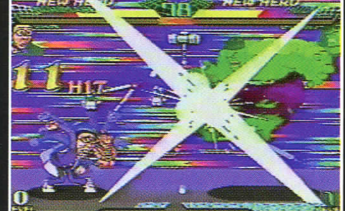


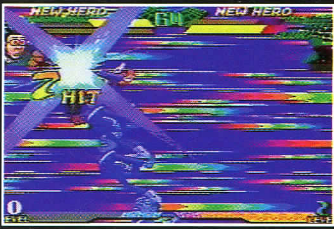
至於《STREET FIGHTER ZERO》系列方面，前作中的RYU、KEN、春麗、VEGA、DHALSIM、ZANGIEF及豪鬼也會保留，但是CAMMY則會退伍由另外兩位角色火引彈(DAN)和春日野櫻(SAKURA)代為出戰，那麼到底NASH往了哪裏去？他又會否再次參戰？這一切一切的疑問想信很快便會水落石出。

最後，《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》除了以上兩大陣營的角色之外，其中還存着一位實力深不可測的參戰者，他就是由日本著名攪笑組合「TUNNELS」成員木梨憲太郎(木梨憲武)設計的原創角色——憲磨呂，由於以往日本方面的版權問題，所以憲磨呂是不能出現於海外版《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》的遊戲之中，可是現在移植至SEGASATURN之上，大家就可以一睹憲磨呂的風采及其精彩攪笑的演出，是絕對令人期待的作品！









MARVEL SUPER HEROES,BLAKHEART, CYCLOPS,INCREDIBLE HULK,OMEGA RED,SHUMA-GORATH,SPIDER-MAN,WOLFVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTER AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THERE OF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION© 1998 MARVELCHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.NORIMARO© NORITARO KINASHI Arrival/ NTV,© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

製造商：SCEI 發售日：98年10月29日
售價：328港元 容量：CD-ROM
PS/MEM/PPG

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY：小健健

LEGAIA 傳說

給你自創攻擊COMBO的究極RPG！！



「上蹴」、「右拳」、「下蹴」！！「下蹴」、「下蹴」、「左拳」！！

「喂！！小健健！！你口中念念有詞的，幹啥？」

「呀！！沒有呀，正在玩於10月推出的行貨遊戲，《THE LEGAIA》啊。」



「唔？！看上去的只不過是一個RPG而已，又不是甚麼格鬥GAME，為何又要上拳下腳的，莫非了你傻了？還是在玩自發功？」



「傻你的頭！！都說你孤陋寡聞的啦，於這遊戲戰鬥時，玩者是可以自創主角的攻擊COMBO的！！而且玩者所輸入的COMBO次序正確的話，角色更會使出特殊招式！！例如甚麼飛腳呀、肩撞呀，簡直是將3D格鬥GAME及RPG二合為一！！」



「噢，真是這麼棒嗎？那你快快為大家介紹吧。」

「哼，用你管嗎？」

用文字代替↓↘→！？充滿格鬥味的RPG戰鬥系統！！

1！！基本戰鬥指令！！

■這些就是本遊戲的基本戰鬥指令了。

用アイテム指令的話就是使用道具。

當一進入這遊戲的戰鬥系統，玩者接受了戰鬥後，就有4個指令可選，分別是按←的「攻擊」、按↑的「道具」、及按↓的「氣合」。

唔，甚麼是「攻擊」、甚麼是「道具」，有玩過RPG不會不知了吧？然而，「氣合」又是甚麼東西？根據上海外語教育出版社出版的《常用日漢辭典》中書的解說，「氣合い」是指「運氣時發出的聲音」。不過在遊戲內，當然不是這回事。當玩者輸入了「氣合」指令後，那麼玩者在下TURN就可輸入更多攻擊指令，令其HITS數增加。不過，當玩者使用「氣合」指令後，那TURN是不可作出攻擊的，只有硬吃敵人攻擊之分兒。



■用氣合 指令的話，就可增加輸入招式的數目，不過……



■那TURN就要硬吃人家的攻擊，不能作出反擊了。

2！！攻擊的種類！！

當玩者輸入了「攻擊」指令後，就可選擇攻擊的種類。它們共有4種，分別是按↑的「上蹴」、按←的「左拳」、按→的「右拳」及按下的「下蹴」。而玩者更要在一個較短的時間內，（大約為秒許）把想出的攻擊輸入之。（例如想出「上蹴」「下蹴」「左拳」，那麼只要順序按↑↓←就是了）



■只要玩者按方向鍵的輸入指令……

不過，不是玩者按得快，輸入更多的指令，就可令角色的攻擊HITS數增加。因為角色每次使出攻擊的數目也是有限制的。在最初玩者只可輸入3個指令。若果想增加角色的攻擊數目，大可使用「氣合」指令又或者是提高角色的LEVEL。



■之後角色就會依次的把攻擊使出來。

3！！學習新的招式！！

如果玩者所輸入的指令是正確的話，那麼這些甚麼「上蹴」「左拳」「右拳」的通常技，就會變成有更高攻擊力的必殺技，而且畫面更會有個靚靚的「NEW ARTS」字樣閃出來。例如，當玩者輸入了「上蹴」「下蹴」「上蹴」，那麼角色在出了首兩腳後，在最後一腳就會變成金光閃閃的倒勾踢。



■學懂了新的必殺技！！



■這就是倒勾踢！！有型吧？

所以，當玩者找到了使出必殺技的指令後，就要好好記住。（不過，其實只要在輸入指令時按△鍵，一個必殺技表就會彈出來）待之後的戰鬥可再拿來使用。又，玩者也可連續輸入數個必殺技的指令，令角色在同一串攻擊中，可使出超個一次的必殺技。



■只要玩者輸入兩組必殺技的指令，



■那麼角色就會使出兩個必殺技來！！

© Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Contrail Inc.

製造商：KOEI　　容量：CD-ROM
發售日：預定10月8日　　記憶：7 BLOCK　售價：預定9800日圓
PS/MPLY/MEM/SLG

BY：非洲-JELLY

三國志VI

《三國志》系列的遊戲向來都有推出移植版，當然這遊戲也不會例外，遊戲不單只是完全移植，還加插了一段全新製作的開場動畫。如果沒有玩過電腦版的讀者便要留意以下的介紹了，GO！



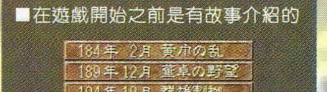



■全新製作的開場動畫



遊戲模式

遊戲的模式分為故事模式和短劇模式，故事模式是以一個君主為，而短劇模式便是從遊戲中安排了的短劇中選出一個來開始遊戲，每一個短劇也有本身的任務目的，玩者只要完成了任務便當完成遊戲。



■在遊戲開始之前是有故事介紹的

建國之道．治國

玩者在每一個月開始的時候，可以下各種的命令，如果玩者選擇了出陣的指令，便要在這一個月的行動之後才可以出陣。



英雄的誕生

玩者在遊戲中是可以自設武將的，在輸入了武將名字後便要決定他的能力、樣貌、性別和出世年代，而當中比較的特別便是他們的「夢」，不論是不是玩者自設的武將，他們都會有自己的夢，如果他們的夢是和君主一樣的話，他們的忠實是會高一些的，假若安排懷着同一個夢想的武將去做一件事，這樣的話便可以把工作效率提高，而武將的夢一共有王佐、大義、才幹、割據、維持、安全、霸權、征服、出世、隱遁和義俠11種



內政

開發 開發城市的土地，可以增加軍糧的收入，由政治高的人負責便適合不過了

商業 發展商業，商業越好國庫的收入便越高，政治高的人也適合擔任此工作

治安 整治國內的不良份子，提高治安，這樣便可以減少發生叛亂的機會

軍事

出陣 侵佔其他的城鎮

增援 在面對強敵的時候，可以從其他的城鎮中調動兵力，協助我方

徵兵 召集士兵，分配給各部下，但最好先分給一些忠實和武力高的部下

略奪 從人民中搶奪黃金和糧食，雖然可以增加一時的收入，但是人德和治安便會下降

罠 在自己的城附近設置陷阱，削弱來襲的敵人的兵力

外交

同盟 跟其他的國家同盟，成功的話是可以減低彼此之間的敵意

共同 邀請盟國派出軍隊協助，共同作戰

進物 進貢物品給其他君主，也可以減低敵意

勸告 勸服其他國家歸降，成功了便可以得到該國所以的東西，但成功的機會不大

捕虜 將戰俘歸還，可以附帶條件的，成不成功便要看你的條件了

破棄 破棄訂立的盟約，解除同盟的關係

人事

搜索 在自國的城市中搜出還沒有被錄的武將

登用 登用在自己城中的武將，也可以錄用他國的武將

道具 將君主所持的寶物送給部下，部下便會因該道具的能力，而增加相對的能力

移動

將兵 將士兵和武將調配到其他的城市

武將 只可以分配士兵給武將

任免

軍師 選出玩者心目中可信的軍師

太守 指定每一個城的太守

將軍 把有戰功的武將封位，將軍的級數越高，可以帶的兵也會越多

諜報 可以準確地得知其他國家的情報，執行這指令是要3個人一組的

解僱 將自己的部下解僱，人多好辦事，還是人多手腳亂便由玩者決定了

計略

作敵 勸服一些武將在戰事中反叛，加入我軍

驅虎 挑釁他國的太守謀反

煽動 煽動其他國家的人民發動暴亂

流言 散播謠言，使其人民或武將對其君主的忠誠下降

埋伏 把自軍的武將埋伏在敵軍之中，如被錄用而又在戰場中出陣，便可以

偽報 發報假消息，在進攻他國時比較有效

特別

取引 進行糧食的買賣

會見 會見部下，可以知道他的夢想

官爵 以天子之名進行冊封或討伐，不過要擁立後獻帝為君主才可以使用

謁見 拜見皇帝

移轉 進行遷都

稱霸．軍事篇

玩者先要在軍隊行動之前下達命令，設定接下來的3天的作戰方針，在準備好一切並決定了之後，再結束命令便可以行動時間，部隊是會依照之前所設定了的行動指令而行動，在這3天內玩者是不可以更改任何指令的，在行動完結後便可以重新下命令，而每一場戰爭的時限為1個月。

命令方針	佔據、總討、殲滅、待機
傳令執行	移動、追擊、計略、城門、待機、退卻、方針



■在單挑的時候武將是會使用必殺技的

©1998 KOEI CO.,LTD

新GAME介紹

製造商：TAITO 發售日：10月22日
售價：272港元
PS／PUZ／MEM



POPNPOP



文：積奇

氣球爆爆的 PUZZLE GAME！！

集大成於一身

這個由TAITO出品的PUZZLE遊戲，除了有不少原創人物供選擇外，一些舊有的TAITO角色如泡泡龍、《紐西蘭物語》裡頭的小雞雞等亦會於這作品中出場，而且角色的不同，其故事性亦不同，這樣子你會選那一個呢？

會去那裡呢？

遊戲進行時會有分支的選擇，不同的分支，其敵人和氣球降下的方式亦不同。甚麼？遊戲內有敵人？是的，於每一版的最後也會設有Boss的，而這些Boss的攻擊方式亦各有不同。對付它們的方法無他，也是依靠手頭上的氣球啊！而當去到版面選擇地圖的最後一版時便會出現「？」關，其最後的Boss也一定不是弱者啊！



■有多個熟識的人物供選擇。



■也有故事性呢！



■遊戲有多種分支。

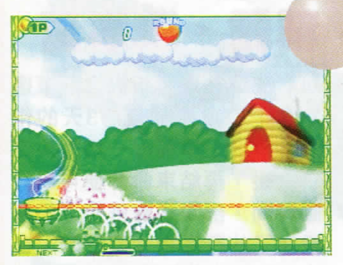

■這個會是最後「大老」嗎？

色彩鮮艷的背景

遊戲進行時不可不提的，便是那極之吸引的背景了。除了一些粉色房屋外，就是一些星星月亮、甚至是蛋糕等亦會變成背景和大家一起前進，總之是充滿特色應有盡有，尤其女孩子一定會玩得十分投入呢！

和朋友雙打？有問題！

這類遊戲必備的一個模式便是雙打！這個亦不例外，和朋友對戰時的刺激性絕不比單人進行時低啊！以三盤兩勝為基本，模式進行時更會互相影響，亦即是自己消滅方塊時，對方亦會得到「好處」，這樣子來進行遊戲的確每分每秒亦不可放鬆。


■啊！很美呢，是一件大蛋糕。


■背景是一座小屋。


■雙打時十分刺激。


■啊！用魔法！？

一個另類的 PUZZLE 遊戲

和其他「射波波」式的PUZZLE遊戲有點兒不同，遊戲內發射的並不是一般波波，而是一些會爆的氣球啊！當3個相同顏色的氣球走在一起時便會爆開，不斷的使它們爆炸，直至版面上所有氣球也消失便可過關。除此之外，己方下方也有一條棒，一面使氣球消失這條棒子亦會一面增加，全滿時便會作出攻擊。可是遊戲內，於版面上方的氣球是不會垂直一層一層降下的，它們的落下方式是隨著雲的移動，亦即是向橫移動，當到達版邊便會降下一行，如此類推。


■瞄準上面的氣球。


■唔，慢慢的移動著……。


■是時候了！發射！


■成功了。

© TAITO CORP. 1998

製造商：DATAM POLYSTAR/發售日：1998年秋
售價：6800日圓/容量：CD-ROM×2
SLG/MEM

By: Agent X · Glen



ルームメイトW
ROOMMATE W

1＋1＋1＝？

在《ROOMMATE W》中，由於利用了Sega Saturn的內藏時計功能，故玩者將會體驗到以「REAL TIME」形式來進行遊戲的樂趣。至於今集當中，亦將會有二位全新的女角出現，究竟這會是一個怎麼樣的三角關係呢？

相見好？同住難！

遊戲進行的時候，玩者自然會遇上不同的突發事件，而且這更會影響玩者與女子之間的好感度。至於突發事件方面，則總共有七種之多，包括：STORY EVENT(ストーリーイベント)、FREE EVENT(フリーイベント)、P MAIL EVENT(Pメールイベント)、寢言EVENT、PICTURE EVENT(ピクチャーイベント)、DATE EVENT(デートイベント)及PARTY EVENT(パーティーイベント)。



■左右逢緣，可不是件容易的事！



■在陌生的環境居住，失眠自然是平常的事了。



■最新科技產品：P MAIL－利用流動電話作留言之用。

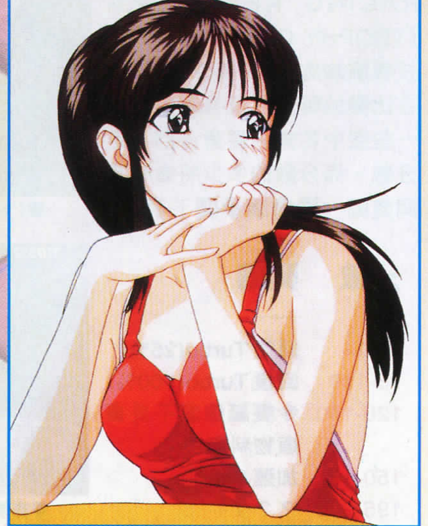

■起居飲食，一切由你話事。

同一屋簷下？？！！

佐藤香織(CV：藤卷惠理子)

出生日：1979年6月10日(19歲)
星座：雙子
血型：A
身高：160cm
體重：48kg
興趣：游泳、烹飪及閱讀(尤其兒童圖書)

本在靜岡縣居住的她，家中除了父母親之外，還有一位體弱多病的弟弟。因此，她希望能夠成為一位出色的護士，以代替父母照顧弟弟。就讀於靜岡縣護士訓練學校的她，因為參加了交換生計劃而來到了東京。不過，由於宿舍人數過多，所以她未能順利入住學校宿舍內。幸好她的父親曾認識玩者的家人，故此她便暫時在玩者家中居住下來。



山口優子(CV：定田由香里)

出生日：1980年5月5日(18歲)
星座：金牛
血型：O
身高：157cm
體重：46kg
興趣：園藝、彈鋼琴及製作小食

她的父親由於調職的原故，所以優子便需要轉到東京高校入讀。(大家記得這所高校嗎？它就是《ROOMMATE》1～3集中，女主角－井上涼子所入讀的學校了！)不過，她的家人由於還有事情要處理，因此優子便孤身一人先行到達東京。幸好她的母親曾認識玩者的家人，故此她便暫時在玩者家中居住下來。一向較少接觸異性的她，對於愛情是充滿著憧憬的；加上她對食物方面較為敏感，故此不時出現貧血的病徵。身為玩者的你，就更應多多照顧她了！



*圖片屬開發中畫面

© DATAM POLYSTAR／NEST／ROOMMATE PROJECT

製造商：SCEI　售價：港幣328元　Dual Shock對應
發售日：發售中(8月6日)　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
PS/RAC/2P/MEM

By: Agent X · Glen

Jet Moto'98

TM AND© 1997 Sony Entertainment America Inc.

水花四濺，賽艇飛馳

全新一集的《Jet Moto'98》終於又同大家見面，遊戲同樣保留了以往充滿速度及刺激的特色，而且每當玩者能夠在特定難度內取得毅冠軍時，便會得到一塊擁有不同效果的獎牌，令遊戲更有吸引力。

遊戲模式

遊戲主要分為以下4種模式：	
「FULL SEASON」－	毅共有9台賽艇參與，玩者每勝出一場事均會獲得特定的積分，而當所有賽事完成後，毅積分最高者便是賽事的毅冠軍了。
「CUSTOM CIRCUIT」－	玩者可以自由選擇參與任何一條賽道，不過當中設有2種計分方法：「CHAMPIONSHIP」(與「FULL SEASON」計分方法相同)及「RALLY」(以毅比賽時間決定名次)。
「SINGLE TRACK」－	只作一場過的比賽模式。
「PRACTICE」－	練習模式。



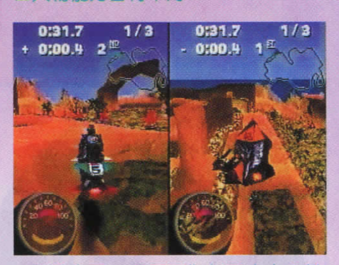
■模式選擇畫面。



■人物能力各有不同。



■練習模式。(1P畫面)



■對戰畫面。(畫面可作上下/左右分割)

Hook的使用方法

當玩者看見賽道彎角附近設有一座紅塔(GRAPPLE)的話，便可以按○鍵使用Hook來越過一些急彎。不過，每次使用Hook的時候，在速度計中的Hook計便會減少，用盡的話便需要等待直至Hook計回復之後才可繼續使用。



■使用的話，你不會飛了出賽道之外。

不同獎牌 不同效果

玩者只要完成一定的條件，便可以獲得一塊獎牌，而且每塊獎牌會產生不同的效果。下表所示，就是各獎牌的效果及獲得方法，但是不論任何獎牌，均需要以難度Professional以上，參與Green Circle、Blue Square、Black Diamonds三處共9場賽事，只要全季(Full Season)總成績取得第一名便可。



■獲得獎牌！

獎牌(Medal)名稱	效果	使用人物
UPSIDE-DOWN CAM	比賽時畫面會出現上下倒轉的情況	Li'l Dave
SUPER BRAKES	可以於短時間內將車煞停	Wild Ride
TV-CAM	增加視點的設定	Blade
CYBERSPACE-CAM	由線所組成3D賽道進行比賽	Technician
UNLIMITED TURBO	無限制使用Turbo	The Max
SUPER AGIRITY	車速不受重量及賽道範圍所影響	Vanpeera
UNLIMITED GRAPPLE	可以無限使用Hook	Gadget
REMOTE CONTROL	2P對戰專用，可以控制對手使用Turbo及Hook	Steele
ICE RACING	賽道全變成冰面	The Hun
ZERO RESISITANCE	賽道表面全用上同一物料，而且不會影響賽艇速度	Bomber

特技表演鑰匙(STUNT RACING KEY)

最初時，玩者會發現遊戲只有3條賽道，不過只要玩者能夠於「FULL SEASON」中取得毅冠軍的話，便會有新的賽道出現。此外，玩者更可以得到一條「特技表演鑰匙」(STUNT RACING KEY)，只要到「TROPHY CASE」中，將「特技表演鑰匙」設定為ON，之後在比賽的時候，玩者若能使出一些空中花式，便會得到特定分數，而分數的多少將會有不同獎勵，詳情請參閱下表：



■「TROPHY CASE」。

分數	獎勵
0-9	——
10-74	回復Turbo(25%)
75-119	回復Turbo(100%)
120-149	令賽艇速度不受賽道物料影響
150-194	加速2倍
195-200	？？？



■盡情表演吧！(按L2/R2使出)

新GAME介紹

製造商：日本物產株式會社　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK　發售日：發售中(8月6日)　容量：CD-ROM
SPT/MPLY/MEM

By: Agent X · Glen



FAMILY BOWLING
保齡球的真正樂趣？！

遊戲名為《FAMILY BOWLING》(家庭保齡球)，因此遊戲中大部份模式均可以讓最多4名玩者一起參與。此外，遊戲中特別設有一個"殘局"模式－「PUNCH OUT MODE」，令遊戲更具挑戰性！

2大模式介紹

REAL MODE(リアルモード)

當中主要設有2項目予玩者選擇：

1.「普通保齡」(ふつうのボウリング)

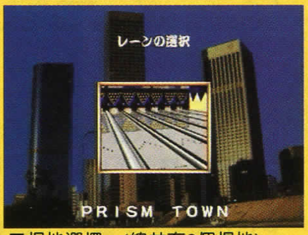
最多可讓4名玩者參與的比賽模式，而且他們更可以自由組合，令遊戲更具刺激性。



■人物選擇。(有隱藏人的呢！)



■可以自由組合。



■場地選擇。(總共有8個場地)



■「淘汰賽」。

2.「大會出場」

同樣最多可讓4名玩者參與，不過他們並不能自由組合，只可以獨立參賽。此外，這裡又設有2種比賽方法予玩者選擇：「自由對戰」(フリーコンペ)及「淘汰賽」(トーナメント)。在「自由對戰」中，玩者們需要進行3局的賽事，總成績最高者便為勝利。至於「淘汰賽」方面，比賽會以1對1的形式進行，獲勝者將可以進級，直到決賽分出勝負為止！

PUNCH OUT MODE(パンチアウトモード)

這模式主要是考驗玩者的技術，當中電腦會設計一些"殘局"，然後玩者就只能有一次機會來將"殘局"解決。模式同樣最多可以容納4名玩者參與，而計分方法方面，則分為以下2種：

「Life制」－每位玩者最多可以獲得3次的機會，假如玩者解決"殘局"失敗的話，便會自動扣掉1次機會。當所有機會均用完後，那位能夠解決最多"殘局"的玩者便是勝利者。

「Score制」－每一個"殘局"會根據難度而給予特定的分數，只要玩者能夠解決的話，便可以取得該分數。直到最後，那一位得到最高的分數便是勝利者。



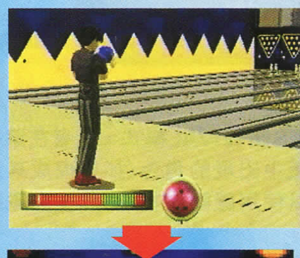
■選擇「Life制」或「Score制」？

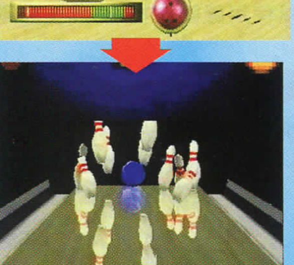
■是一顯身手的時候了。

投球方法

當投球的時候，玩者首先要決定投球方向及球手位置，之後玩者便可以調教球的弧度。一切準備好後，便可以按○鍵令畫面左下方的計移動，當中紅色的部份代表力度，而綠色部份則代表命中度。

當玩者決定力度後(即按多一次○鍵)，便需要再按多一次○鍵來決定命中度。簡單來說，玩者每次投球均需要按3次○鍵；如果唔係，球手將不能把球投出。





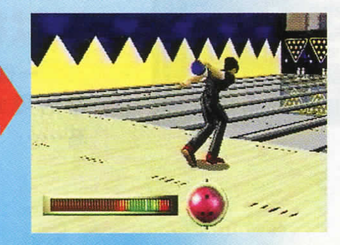
投球程序：(總共按3次○鍵)

② ← ①

→ ③

強←→弱 命中度 球的弧度

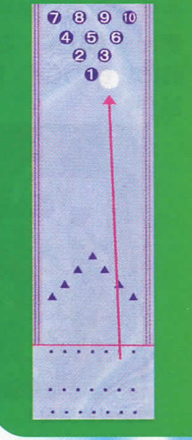




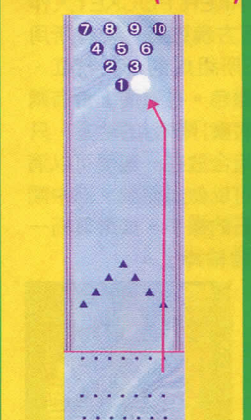
三大必勝術

無論玩者使用何種投球方法都好，均需要留意所擊中的位置必須在1號瓶和2號(從左面投球時)，或1號瓶和3號瓶之間，這樣能夠全中的機會便會大增。以下所介紹的，就是3種最常用的保齡球投球方法：

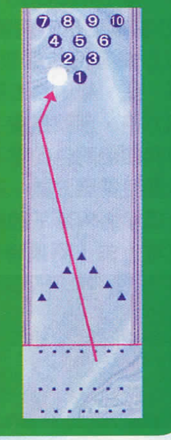
1. 直線式投球



2.Hook Ball(左曲球)



3.Backup Ball



© 1998 Nihon Bussan Co., Ltd.

發行商：NINE LIVES　　發售日：發售中
價格：4800日圓
ETC／2P／對應ANALOG手制

TEXT：明教四大天王之一
鳴謝協力：山寺良牙

PRINCESS MAKER POCKET 大作戰

公主玩方塊，地鼠玩方塊，明教教你玩方塊

特特特級大集合

《PRINCESS MAKER POCKET大作戰》(簡稱《PMP》)可以說是為了她的FANS而設的，因為遊戲中齊集了《PM》系列三個遊戲的女主角、管家和對手等等角色都會一一登場，而且還有橫山智佐等聲優做配音呢！











遊戲玩法

初級玩者

基本規則

《PRINCESS MAKER POCKET大作戰》基本上是一個落下方塊遊戲，玩者所用的方塊是由三個寶石所組成的，共有紅、黃、藍、綠、白五種顏色。在畫面上會有兩個方格，那就是寶石將會「降落」的地方，只要將四個同色的寶石組合放在一起便可以消去並且得到分數，還可以做出連鎖。而中間有提示將會落下的寶石的樣子。如果寶石一直堆上去，到頂時便會輸掉了。





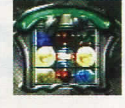
基本操作

↓	將方塊向下移
←→	將方塊向左或右移
○／×	轉動方塊

中級玩者

POCKET

除了可以消去方塊之外，玩者還可以在每次方塊落下時，將其中的一個或者二個的方塊放到POCKET裏。甚麼是POCKET？等一下再教你。先解釋POCKET的用途吧！當你的POCKET儲滿寶石時，便會出現一個老虎機，玩者可以按制使它停下，所出現的寶石就會是下一個出來的寶石了。



■這個就是老虎機了

特別操作

L1／L2　將方塊水平向90度順時針／逆時針轉動
R1／R2　將方塊垂直向90度順時針／逆時針轉動

當你的方塊有某些是在畫面的後面時，它們便會自動移到POCKET之中。現在明白了嗎？

上級玩者

連鎖和ICE BLOCK

平時玩方塊遊戲，連鎖只是取分數的道具，但是在這個遊戲中，連鎖就是擊敗對手的關鍵，因為做出連鎖除了可以干擾對手之外，更可以一擊致命。當玩者造出二或三個連鎖時，就可以令到對手的方格內落下一些ICE BLOCK，那些ICE BLOCK是要它傍邊的寶石消去時才會消失的。但是如果玩者造出四連鎖時，就能使出必殺攻擊，在對手的方格內落下大量的ICE BLOCK，隨時可以令對手「到達頂部」的。



■必殺技發動！

遊戲模式

玩者可以選擇和電腦或其他人對戰，而模式分為「故事模式」、「對戰模式」、「總當模式」和「默默模式」四個。

故事模式(ストーリーモード)

玩者可以在三個《PM》系列女主角之中選擇一個，然後開始她們的故事。除了會遇到一些人物要和女主角戰鬥(以落下方塊來對戰)之外，有時玩者還要選擇分支。



對戰模式(VSモード)

可以選擇對電腦或對人，而且可以設定回合數目，最多可以設定為九局五勝。此外，玩者可以自行決定每個回合使用的人物，可以選擇相同的去對戰。



■ 9VS9的真劍勝負

總當模式(総当たりモード)

有點像SURVIVAL模式，玩者在選擇任何在遊戲中出現的角色(如果達成某些條件還可以使用隱藏人物)，然後和電腦對戰。

默默模式(もくもくモード)

一個挑戰自己忍耐力、速度和眼界等等的模式，方塊的落下速度會不斷提高……

© 1998 NINELIVES Inc.

齊來「占・卡士！！」（DREAMCAST）的命運！！

TEXT BY：神棍小健健
外影攝影：PUYU神

鳴謝：J.J.借出天野喜孝塔羅牌、古拉拉_B飾演放工後的占卜師、癲借出星座書乙本及積奇借出按動快門之手指

前言：

最近小弟夜觀天象，得知一顆機壇新星——DREAMCAST，會於今年農曆十月初二(即陽曆11月20日)(觀甚麼天象？看GAME書才真吧~~)，在東北面的扶桑國面世。(扶桑國，現稱日本)得知這顆機壇新星來頭甚響，機未至，以弄得眾機民議論紛紛。但天下之事，無奇不有，凡人始終是凡人，只以我們所知的再作推測，焉能完事？故當大家聽過機壇各大名家的意見後，也不妨用另一角度，推敲出DREAMCAST的未來連程，好讓我們可以運籌帷幄、計劃未來。(喂，神棍兄，我們買部遊戲機而已，甚麼『運籌帷幄、計劃未來』？？騙版位都找個好點的借口好不好？)

以下，我神棍小健健，會以三種占卜方法，為大家帶出DREAMCAST命運的其中一點點端兒。雖然大家大可不信，當我是胡亂吹虛，不過我的第一感至第五感說給我知，以下所提及到的，除非不會發生，否則一定會發生。



占卜方法其之一！！黃大仙！！

在香港這彈丸之地，說得上香火頂盛的，黃大仙廟可說得上是數一數二，而「赤松仙子甚是靈驗」，更是香港人人所供知的。所以，在一個風和日麗的中午，我就跟同攝製隊（攝甚麼製隊？只有兩個人你還「隊」甚麼？）相約於黃大仙地鐵站，誠心向這位赤松仙子請教請教。

一行入黃大仙廟的範圍，即覺威嚴之氣，直迫胸襟。與此同時，一些手持香燭的婆仔軍團亦迎面淹至。由於我們一心向黃大仙請教，所以對她們的兜售還是不加理會。一路而上，再經廟中高人指點（實Q是也），添了點香油錢，爬過石階，直上大殿。

■小健健倩影乙個。

■我身後那班，就是具有極強濃機會主義者本色的「婆仔軍團」。



在大殿上，只見煙火頂盛，善男信女，注香的注香，求簽的求簽，可真人頭湧湧。而我在大殿上叫攝影師替我留了個倩影後，就跑了入去求簽的人群當中。我在櫃面借了個簽筒，之後就找了個有利位置，開始求簽。當時我一面求簽，一面口中唸唸有詞：「DREAMCAST、DREAMCAST、DREAMCAST、DREAMCAST、DREAMCAST、DREAMCAST……」我越是唸得久，速度就是越快，手中的簽筒更不自覺的，越是搖得利害，心想：「這是否赤松仙子的意思？」

■這傢伙口中唸唸有詞，手也擺得越來越快。這是赤松仙子的意思，還是他想早點收工？

我不知搖了多少時侯，「噗通」一聲已有支簽應聲跌出。再搖多兩搖，又多兩支溜了出來。噢！！這三支簽，就是隱藏住赤松仙子關於DREAMCAST命運的啟示！！於是乎，我慎而重之的把簽筒歸還，之後就抱住緊張的心情，跟PUYU神往賣簽字的地方進去。

■簽紙就在這裡買。淨買每張二元，解簽則每張二十元。



■這就是小健健求到的三支簽。來此為遊戲機求簽的人，雖然黃大仙廟歷史不淺，但也不會太多。

買了簽紙，得知這三簽分別是第七十七簽的「公冶長入獄」、第十九簽的「伏義畫八卦」及第十一簽的「漢文帝賞柳」。分別問的是DREAMCAST的自身、事業及姻緣。（唔？遊戲機也有姻緣？）但那解簽先生第一句就問我：「你幾歲？」PUYU神便答道：「其實並不是我們問，而是替新出的一種商品占卜一下，看它能否暢銷。雖然是死物，不過簽還是照解吧。」那解簽先生聽罷，微微的點了頭。剛才我還生怕他以為我們白撞，會出言責罵，但原來此舉也不過是庸人自擾，故立時放下心頭大石。不過，從解簽先生的眼睛中，卻流露出絲絲納悶。



■解簽先生正努力為小健健解簽。

原來那支「公冶長入獄」問自身的話，可是大大不吉，是下下之簽來。至於解簽先生是怎樣解，由於他東拉西講的，我也不記得清楚了，（無記性！！）只知道此簽說DREAMCAST初出時運氣可不會太好，故不要太急功近利，萬事要小心云云。我聽罷，心中更是一震，即想起是否意味住DREAMCAST一出，仍會被PlayStation所鉗制？那我期待的《VIRTUA FIGHTER 3》，又何時能移植？

之後以「伏羲畫八卦」來問DREAMCAST的事業。噢，出人意表的這支簽也不是太差。以解簽先生之意，DREAMCAST在事業開頭雖有點阻滯，但只要打好基礎，找到市場中應攻佔的位置，業績就會好上來云云。可真是如簽文所說「其中爻象能參透，百福駢臻大吉昌」而我因剛才因聽到那簽而積在胸口的悶氣，也一掃而空。

最後就是以第十一簽的「漢文帝賞柳」問DREAMCAST的姻緣。唔？遊戲機的姻緣？不如說是在機迷心目中的受歡迎程度就更為貼切。（強詞奪理……）此時解簽先生說道：「若果此簽是求姻緣的話，可真不錯。」之後又搭了句：「那女孩子是會喜歡你的。」唔？我此時心中沉了幾沉，暗暗以責備之眼神望住那解簽先生，心中暗道：「我們不是說過這是為件商品求簽的嗎？你在說甚麼女孩子會喜歡，可不是心不在焉，還是留水作業？」不過再深想解簽先生這句話，心中便是一征，可有一言驚醒夢中人的感覺，原來解簽先生的意思是：「這遊戲機會深受女孩子歡迎！！」噢，赤松仙子的簽文，果真博大精心，就是解他簽文的文人，說話也是耐人尋味。

■也許這位先生解了這麼多年簽，也不曾遇過這麼無聊的兩個傢伙……。

聽他解釋了三條簽文後，心中確是比未求簽之前舒暢得多。而就在此時，解簽先生作了個小小的歸納，說道：「唔，這三條簽中，除了第一條外，整體上也不錯。唔，為能安穩，你們有興趣作過福嗎？」作福？我們又不是入交社長，幹啥要為DREAMCAST作福？於是我倆忙說了兩句：「不用了，我們打份工的，不用了…」把他的誠意推掉。之後，我跟PUYU神，就懷住一個平和的心情，避開了在門口的婆仔軍團，離開這個清靜地。

占卜方法其之二！！塔羅牌！！



方才得到赤松仙子指點，心中略有所悟。但香港是個華洋集處的地方，就算連占卜方法，怎又會少得西方的份兒？而塔羅牌，更可說是其中甚是流行之一種。於是乎，我就跟同攝制隊前往拜訪那居住在編輯部升降機大堂的「放工後的占卜師」，試圖探求DREAMCAST的命運。

我們跟「放工後的占卜師」說明來意後，他就決定用兩種占卜方法來替DREAMCAST占卜一下，分別是占卜DREAMCAST的「過去、現在、未來」及「事業」。

首先是占卜DREAMCAST的「過去、現在、未來」。開始後，見他神色凝重，在咸蛋超人面具背後可是精神極為集中之神情，而他也叫我想著DREAMCAST的事。我聽了他的吩咐，又把那些牌「倒」了兩下。不久，結果就出現了。代表過去的是正放的「魔術師」；代表現在的是逆放的「皇后」；而代表將來的是逆放的「高塔」。那占卜師望著那些牌，想了一想，幽幽地道：「唔，『過去』方面，這機種有一個令人期待及突破之開始。不過在『現在』方面嘛，是『逆皇后』，可有點阻滯啊，還是萬事小心好了。至於由『逆高塔』所代表的『將來』，表味住DREAMCAST將會有一個令人出人意表的事發生，而且，也不大樂觀……。」



■放工後的占卜師要洗牌了，看他的神情，真是十分認真



■就連他派牌時，氣氛也甚為嚴肅。

說罷，占卜師定了神，原來想開始第二回的占卜，但見他的眉頭緊扣，若有所思。之後他說道：「你這副牌，還是收下吧，我可要用回自己的生財工具，方會靈驗……」說罷，就把我們由J.J.君辛苦借來的天野喜孝塔羅牌遞回過來，而他自己又不知在哪找了副來。我跟攝影師也不以為意，一心只想著DREAMCAST的命運。




■這個就是第一次占卜的結果。






■「摸呀摸、摸呀摸」 ■用錯手！！ ■我倒！！ ■我派……

換過自己的牌，占卜師的詭異之感亦為大增，炯炯有神的目光由面具中射出來，而我們也開始為DREAMCAST的事業占卜。之後，我又是把牌「倒」了兩次，而結果也快要展露於我們眼前……。



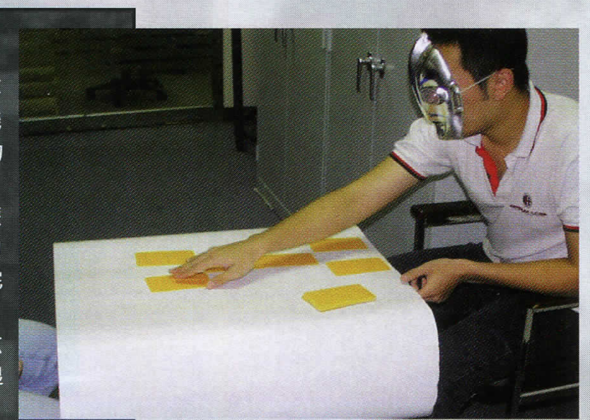


■這個就是第二之占卜的結果了。

不久，結果出來了。占卜師有點點憂心忡忡，說道：「『由過去到現在』，是由『逆星星』及『懸吊者』代表，意味住此機可能會遲推出，當中會有阻滯，要靜心等待方有轉機。至於『由現在到未來』，是由『堅強』及『逆正義』所代表，意味住此機上了軌道後，會有一個頗強的氣勢，不過卻會有鑾利害的對手出現。至於此機的『最終結果』，就是由『逆世界』及『高塔』所代表。如是這樣，可大大不妙了。」

我聽到他這樣的語氣，心中不祥之感大增。緊張地問道：「大師，是否有甚麼大問題？不妨直說。」占卜師長長的嘆了口氣，說道：「『世界』可是完美、勝利的意思，如果是正牌的話，就是說此機會完全成功。但現在卻是逆牌，意思立即完全倒轉……。所以，這部機的命運，以今次的占卜來看，可是大大的不落觀囉。」

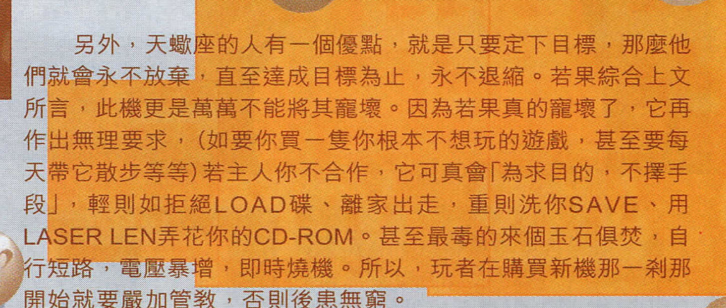
聽罷占卜師之言，再想起剛才赤松仙子的指點，兩者似合非合，當中更是玄妙。想了一陣子，更是出神。當我回過神來，放工後的占卜師已不知所蹤。想起不知何時才能跟這位高人相見，心中更有說不出的不快。



占卜方法其之三！！星座！！

說起西方占卜之法，既然說了塔羅牌，又豈能不提星座？在各大雜誌中，也有星座專欄，替人預測前景。尤是好一些年青少艾，更以星座運程來作為日常生活的參考，可見它已深受普羅大眾所接受。

雖然DREAMCAST只不過是商品一種，並非真人。但它既生於人類世界中，命運更由我們世人所影響，以星座預測運程，也不無道理。所以，今次我們就以此機的推出日——11月20日來充當其出生日期，再用這個日期，來推測出它的星座運程，看看在黃道十二宮中(天馬！！流星拳！！)它的命運又是怎樣安排。



於11月20日出生的，是屬於天蠍座。由於冥王星是天蠍座的守護星，而更是掌管陰界，所以屬於天蠍座的人，可給人一種精力旺盛、熱情，而且更有不低的佔有慾。若果把這些元素引到落DREAMCAST身上，就不難想到DREAMCAST是一部佔有慾很高的主機，它不但要主人你時常買新軟件給它遊玩(是給它遊玩，不是給你)，而且有甚麼新周邊硬件推出，它一定會嚷著要你買給它。若果是寵壞了它，更有可能要你買多部DREAMCAST跟它作伴，強行來個通訊對戰。

另外，天蠍座的人有一個優點，就是只要定下目標，那麼他們就會永不放棄，直至達成目標為止，永不退縮。若果綜合上文所言，此機更是萬萬不能將其寵壞。因為若果真的寵壞了，它再作出無理要求，(如要你買一隻你根本不想玩的遊戲，甚至要每天帶它散步等等)若主人你不合作，它可真會「為求目的，不擇手段」，輕則如拒絕LOAD碟、離家出走，重則洗你SAVE、用LASER LEN弄花你的CD-ROM。甚至最毒的來個玉石俱焚，自行短路，電壓暴增，即時燒機。所以，玩者在購買新機那一剎那開始就要嚴加管教，否則後患無窮。

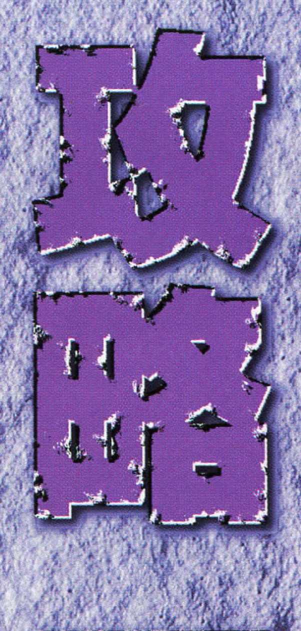
以上說來看似無稽，但俗語說有云不怕一萬，最怕萬一，小心駛得萬年船，凡事還是審慎點好。再加上天下之大，無奇不有，會離家出走的遊戲機，說不定會在你家出現。

後記：

以上就是我為DREAMCAST作的三種占卜，希望大家可在此文章中有所得著。而這也不是甚麼導人迷信，只是用另一角度，去看一部遊戲機的前程。呵呵，希望對大家有點啟發吧。哈哈，就此拜別，請呀。(逢！！)







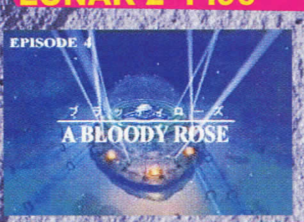

攻略一族





















製造商：ENIX　售價：420港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM×3(附送《ASTRONOKA》體驗版)　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM

TEXT：FUKUDA

STAR OCEAN THE SECOND STORY

完全攻略流程

圖例
古羅特劇情
莉娜劇情
雅舒頓劇情
奧比拉劇情

DISK 1



(1) 神樣之森
被傳送至亞斯貝路星[エクスペル]的古羅特，拯救遭魔物襲擊的莉娜。

(2) 亞利雅[アーリア]
莉娜招呼古羅特到她家，隨後在村長面前誤解了他為傳說中的勇者。

(3) 沙路巴[サルバ]
古羅特到沙路巴鎮打探有關返回地球的情報。

(4) 亞利雅
當回到亞利雅村，古羅特得知莉娜被阿凌[アレン]拐帶一事。

(5) 沙路巴
從阿凌所居住屋內的書房中，發現隱藏通道藉以進入沙路巴坑道。

(6) 沙路巴坑道
在坑道北側盡頭找回被捉走的莉娜，並和受到魔石影響之阿凌發生戰鬥。

(7) 亞利雅
由於村長委托調查有關魔法星體之事，加上需要找尋返回地球的方法，古羅特於是與莉娜一起出發冒險。

(8) 古洛斯[クロス]
和古洛斯王會面以取得通行證，另外可在廣場找斯玲妮[セリーヌ]加入成為同伴。補充一點，實行PA的話可遇到一名三眼男性。



(9) 古洛斯洞穴
根據斯玲妮所持有寶藏地圖上的提示，取得位於洞內深處的古文書。

(10) 格勒克[クリク]
在準備乘船之前會遇到一名小孩偷走錢包的事件，隨後發生的地震及海嘯更將整個城鎮摧毀。

(11) 馬殊[マーズ]
古羅特和莉娜從長老處知道村中孩童被山賊拐帶，並首度碰上莉娜親如兄長的劍豪迪亞斯[ディアス]。

(12) 紋章之森
古羅特和莉娜會分別與斯玲妮及迪亞斯組成隊伍，進入紋章之森擊退山賊把村童救回。

(13) 馬殊
成功救出村中小孩後，古羅特與莉娜在斯玲妮家裏休息一天便繼續行程。

(14) 哈利[ハーリー]
在鎮入口會打聽到有關沙路巴坑道有雙頭龍狀怪物出沒的傳聞，若忽略它便可直接乘船到另一個大陸去。



(15) 沙路巴坑道
在沙路巴坑道裏的龍之巢最盡頭，會遇到雅舒頓[アシュトン]和雙頭龍交戰的事件，可選擇是否讓他加入。

(16) 馬殊
在村長之家地牢的書架裏，可找到替雅舒頓清除緊貼着其背部上雙龍的方法，只要分別取得「銀之杯」及「王者之淚」即可。

(17) 古洛斯
晉見古洛斯王並把要求提出，以獲得進入山岳宮殿的許可。

(18) 山岳宮殿
只要打敗負責看守的敵人，就能取得其中一件重要道具聖杯。

(19) 拉斯傑斯山脈[ラスガス]
在山脈範圍若保持向上行，便可到達山頂和魔鳥展開戰鬥，勝出可得到魔鳥之淚。

(20) 沙路巴坑道
前往龍之巢擊倒雙頭龍的地點，會發生雅舒頓與雙頭龍的特別事件。

(21) 曉頓[ヒルトン]
從哈利乘船過來便會在這裏登陸，若到旅店留宿就會發生古羅特使用通訊機的事件。

(22) 拉古魯[ラクール]
到達後便報名參加一年一度舉行的武鬥大會，選過武器防具贊助商就能正式進入比賽，最終古羅特會敗在迪亞斯的手上。

(23) 曉頓
假如雅舒頓並沒有加入成為同伴，在曉頓的酒吧便會和三眼女性奧比拉[オペラ]初次見面。

(24) 古洛斯
經哈利乘船折返古洛斯和國王會面，可聽到奧比拉的情報並且許可進入山岳宮殿。

(25) 山岳宮殿
在山岳宮殿裏移動時，當找到奧比拉可選擇是否讓她成為同伴，而在擊倒頭目時亦能知道關於艾歷斯特[エルネスト]的事。

(26) 靈加[リンガ]
剛踏足靈加時會遇到寶利絲[プリシス]的事件，接着在拜訪語言專家基斯[キース]不遂後便前往藥房找藥師波文[ボーマン]。

© 1998 tri-Ace Inc · LINKS · Minato Koio · ENIX

莉娜篇重點敘述

莉娜發現傳説勇者

有一天，亞利雅村的上空出現一個神秘能量黑球，碰巧居住在這裏的少女莉娜於神護之森遇到魔物，幸得經此黑球傳送而來的古羅特救回。盛宴招待過他後，晚上村長已從隔鄰村回來，原想將「勇者」的事跡告之但古羅特卻矢口否認，結果整夜莉娜頗為失望。直到第二朝她再次前往神護之森，離去時於橋口遇上青梅竹馬的阿凌，被帶同手下過來的他捉回沙路巴鎮強逼進行婚禮，在其大屋莉娜發現大門被鎖，後來調查書房右邊的油燈令書櫃露出入口進入坑道。在盡頭的祭壇莉娜雖然再次被阿凌捉到，但古羅特及時到達營救，最後打敗被魔石操縱着的阿凌；留意因劇情關係這時才可取回坑道內的寶箱。





紋章之森的戰鬥

在斯玲妮的故鄉馬殊村裏，甫進入便聽到有關村童被擄走的消息，而在長老之家剛巧碰上眾人開會商討對策，雖然可邀請路過的劍豪迪亞斯協助，但長老認為這是村子的事無需外人插手，沒趣的迪亞斯於是決定離開村子。後來莉娜不斷游説親如兄長的迪亞斯幫忙，但古羅特卻説即使沒有他仍能解決此問題，甚為不滿的她便聯同迪亞斯一起進入紋章之森。由於迪亞斯實力強橫只要使用必殺技就能殲滅所有敵人，直到森林盡頭發現一間小屋，只要擊退數名來犯的盔甲山賊便能取得小屋鎖匙，把村童救出的同時古羅特亦打敗了假扮紋章術士的山賊頭目，最後迪亞斯離隊獨自走掉。





武鬥大會前的風波

當到達拉古魯城時，莉娜等人已感受到城內充斥着的武鬥大會氣氛，為了和國王見面目前唯一可做的便是參加武鬥大會爭奪冠軍，於是便馬上進城報名並找武器店贊助武具。接着到旅店安頓稍事休息，莉娜在四處打聽情報時發現鎮西端的奇怪武器店有女孩正懇求參賽者使用其爺爺鑄造的劍，善良的莉娜為幫助她因而帶她到酒吧去尋覓勇士，隨後在酒吧遇到爭執幸好迪亞斯出現解圍，莉娜於是叫他以爺爺所鑄製的劍參戰。在比賽那天當古羅特登記好後，莉娜便再次去找鑄劍爺爺，但其孫女卻説劍被惡霸搶走，於是和迪亞斯一起去酒吧找他們算帳，經過一輪戰鬥終能將爺爺鑄造的劍シャープネス找回。





三眼族女鎗神

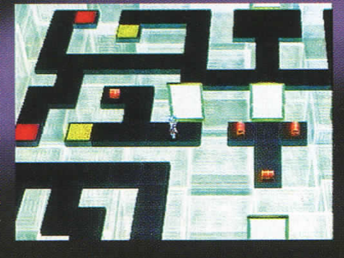




武鬥大會結束過後，假如在初次進入古洛斯城時有實行PA遇見過三眼男子，就可在曉頓港酒吧發現一名三眼女性不斷追問有關名叫艾歷斯特之三眼人的去向，莉娜將在古洛斯城曾遇見三眼人的事情道出後，這名叫奧比拉的女子便馬上跑掉。接着回到古洛斯城向國王詢問此事，國王説的確曾批準過三眼男子前往山岳宮殿，而不久之前同樣亦讓奧比拉到該處去，為尋找她莉娜於是請求國王許可進入宮殿。在宮殿內部眾人找到相當懊惱的奧比拉，細問下得知原來遺跡學家艾歷斯特是她的愛侶，這解釋了她為何那麼着急，接着莉娜邀請她加入一起行動，雖然在宮殿最終都找不到艾歷斯特的蹤影，但奧比拉深信終有一天會找到他的。

四個場的攻略補充

自被傳送至尼迪能量區，為證明擁有擊倒十賢者的最起碼能力，莉娜等人聽從市長説話前往中央城市附近的四個屬性場去接受試練。在知之場若踏上黃色地板是會自動傳送到對應紅色地板的，另外需要啟動全部6個圓柱裝置才能令傳送到由砲台看守之寶珠所在的地板出現，至於要避開砲台的攻擊只需先對付下側和上側的圓形裝置便可。在力之場雖然大腳八很容易便能拉動機關引致雪崩，但若使用迪亞斯的空破斬除攻擊速度快外破壞力亦很強，配合其餘同伴的攻擊不消一會就可取勝，不過要留意空破斬對機械守護者是完全無效的。





(27) 靈加聖地

為達成波文的要求以令他出手相助，古羅特等人於是到靈加聖地尋找未曾發現過的藥草クラリセージ。

(28) 靈加



把稀有藥草交給波文後，就能在其介紹下委托基斯替古文書進行翻譯。

(29) 拉古魯

在城入口得知魔物已將艾路王國[エル]消滅，而進入紋章研究室時會有事件發生，里昂[レオン]亦會暫時加入。

(30) 曉頓

補給過裝備和各種道具後，便可乘船出發去荷夫曼遺跡[ホフマン遺跡]。

(31) 荷夫曼遺跡



只要將遺跡內部的頭目角色擊倒，就能取得用來製造紋章兵器的能源石[エナジーストーン]，但留意若引爆炸藥便會扣去很多HP。

(32) 拉古魯

取得能源石便可乘船經曉頓返回拉古魯，向國王匯報時會被要求到拉古魯前線基地擔任抵禦魔物的工作；里昂會暫時離開隊伍。

(33) 拉古魯前線基地



在前線基地古羅特等人重遇迪亞斯，若所選主角是莉娜時更可找他成為同伴角色。

(34) 曉頓

雖然在前線基地憑紋章兵器解決了入侵者，但正當準備出發攻打艾路大陸時卻被魔物襲擊。

(35) 艾路利亞村落 [エルリア]

眾人戰敗後飄流至艾路大陸，結果在附近的艾路利亞村落找回各人，並在長老的許可下取得武器防具。

(36) 艾路利亞塔 [エルリアタワー]



調查塔內的玻璃人像可得到解謎線索，古羅特亦會發生被傳送回太空船的事件，至於在塔頂則會遇到十賢者得知事件的來龍去脈。

(37) 外壁樂園

被十賢者強行傳送掉的古羅特等人，發現身處於尼迪能量區[エナジーネーデ]裏的外壁樂園。

(38) 中央城市 [セントラルシティ]

從市長處知道十賢者過去所幹的事，並得悉亞斯貝路星已不再存在。

(39) 北面城市 [ノースシティ]

到飼養所為取得這星體上的唯一移動工具沙勒度[サイナード]，但卻發生了沙勒度的暴走事件。

(40) 諾魯[ノエル]的家

在飼育所所長的提議下，古羅特利用傳送器到達動物學者諾魯的家中，道出來意後諾魯會暫時加入。

(41) 紅水晶之洞窟

為找尋僅餘的一匹野生沙勒度，於是進入諾魯之家旁的紅水晶洞窟，拯救被魔物襲擊的沙勒度，及後可選擇讓諾魯正式加入。

(42) 中央城市



市長說要擊敗擁有超凡力量的十賢者，起碼要能夠克服4個屬性場的挑戰才可。

(43) 知之場

只要將全部6個圓柱裝置啟動便成，留意黃色方格是用作單方向傳送到對應紅色方格的。

(44) 力之場

在部份地點會有大腳八把守，戰鬥中別讓它們跑近控桿，否則便會被封掉通道。

(45) 勇氣之場

注意其循環通道構造是不能回頭折返行的，另外要先取勇者之像來安放在祭壇處。

(46) 愛之場

設有需要啟動機關來轉動地台的地點，另外基於戰場構造戰鬥時要留意較弱同伴的位置。

(47) 那哥亞基地[ラクア]

當通過四個場的試練後，在中央都市市長便會叫古羅特前往那哥亞基地作決戰的準備。

(48) 芬拿路[フィーナル]

乘過水中紋章生物希拉殊[ヘラッシュ]到達敵方陣地芬拿路後，便會在入口發生被敵人徹底擊敗的事件。

(49) 中央城市

由於發現以現時的武器是無法傷害到十賢者的，因此便決定去找尋更厲害的武器。

(50) 阿姆洛克 [アームロック]

在鎮入口聽過市長之使者的說話後，便在鎮最深處和市長會面以進入封印之扉。

(51) 紋章兵器研究所

市長從研究所內電腦取得所儲存的研究資料，同時得悉莉娜身世的秘密。

(52) 阿姆洛克

把研究資料交給米拉治博士[ミラージュ]後，被告知要找尋開發武器所需的里亞金屬[レアメタル]。

(53) 美尼洞窟[ミーネ]

在藏有里亞金屬的美尼洞窟裏，只要將柏古族人[バーク]打倒便能取得該種金屬。

(54) 阿姆洛克

當將里亞金屬交給米拉治博士後，就可得到市長所留下的夢幻城市[ファンシティ]免費入場證N.P.I.D.。

(55) 夢幻城市

取得對付十賢者用的武器後，便能進行模擬戰鬥加以鍛煉，結束戰鬥時其中3名賢者就會出現。

(56) 阿姆洛克

3名賢者之中的メタトロン會對付居住在阿姆洛克的米拉治博士，需要注意其完全無敵的防禦技。

(57) 那哥亞基地

把前來襲擊的賢者全數解決，古羅特便到那哥亞基地為決戰作最後準備。

(58) 芬拿路

為了尼迪能量區的將來與及已毀掉的亞斯貝路星，需要和餘下來的7名賢者作最終決戰…

全角色必殺技／咒紋表及加入條件

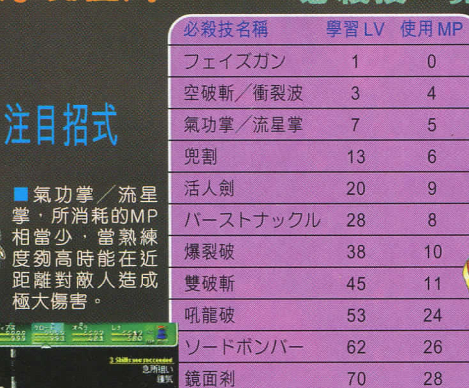
古羅特 Crawd C. Kenny

勇敢的本故事男主角

必殺技一覽

必殺技名稱	學習LV	使用MP
フェイズガン	1	0
空破斬／衝裂波	3	4
氣功掌／流星掌	7	5
兜割	13	6
活人劍	20	9
バーストナックル	28	8
爆裂破	38	10
雙破斬	45	11
吼龍破	53	24
ソードボンバー	62	26
鏡面刹	70	28

注目招式



■氣功掌／流星掌，所消耗的MP相當少，當熟練度夠高時能在近距離對敵人造成極大傷害。



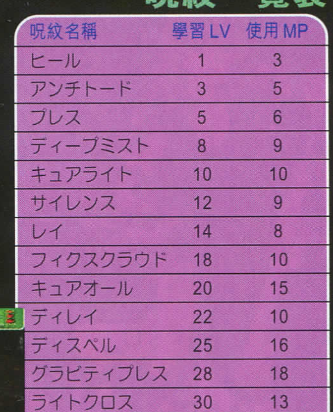
■鏡面刹，屬亂舞系必殺技，熟練度上升會增加攻擊次數及判定，對頑強敵人非常有效。

加入條件：既然是本故事的主角，那又何需條件的呢？

莉娜 Rena Lanford

可憐的另一名主角

呪紋一覽表



呪紋名稱	學習LV	使用MP
ヒール	1	3
アンチトード	3	5
ブレス	5	6
ディープミスト	8	9
キュアライト	10	10
サイレンス	12	9
レイ	14	8
フィクスクラウド	18	10
キュアオール	20	15
ディレイ	22	10
ディスペル	25	16
グラビティプレス	28	18
ライトクロス	30	13
プロテクション	33	11
トラクタービーム	36	17
ヘイスト	42	13
グロース	47	12
フェアリーヒール	52	24
アンチ	54	15
レイズデッド	60	30
スターフレア	63	20
フェアリーライト	65	32
エンジェルフェザー	72	24

注目招式

■グロース，能夠強化角色的攻擊力，在頭目戰尤其實用。

加入條件：同樣地，身為遊戲的女主角當然無需加入條件。

斯玲妮 Celine Jules

現實的女紋章術師

呪紋一覽表

呪紋名稱	學習LV	使用MP
ウインドブレイド	8	2
ファイアボルト	8	2
サンダーボルト	8	3
レイ	9	8
エナジーアロー	12	12
フォーゲット	15	9
スターライト	17	8
リフレクション	19	9
ロストメンタル	22	1
ニュートラル	27	13
ブレス	28	12
サンダーストーム	31	20
イラプション	34	22
カース	39	15
ルナライト	43	30
サザンクロス	49	30
サンダークラウド	55	25
アンチ	59	15
エクスプロード	66	35
エンジェルフェザー	76	24
メテオスォーム	？	65

注目招式

■サザンクロス，攻擊力強兼且唸誦時間不長，特點是星系屬性對大部份敵人都產生作用。

加入條件：(1)初次晉見古洛斯王後便可在城鎮廣場遇到斯玲妮，為尋找秘寶她會強制加入；(2)當取得古洛斯洞穴的古文書，在入口便出現找她加入的選項，若選拒絕她便帶着古文書離開，直到紋章之森的事件時她就會暫時加入。

雅舒頓 Ashton Anchors

懦弱的紋章劍士

必殺技一覽

必殺技名稱	學習LV	使用MP
クロスラッシュ	17	3
ツインスタッブ	17	5
リーフスラッシュ	17	11
ノーザンクロス	18	7
ピアシングソーズ	22	8
ハリケーンスラッシュ	45	10
デッドトライアングル	53	19
ドラゴンブレス	64	25
ソードダンス	70	28
トライエース	？	32

注目招式

■ピアシングソーズ，從遠距離拋出飛刀劍氣，若提升熟練度飛行距離便會相應增加。





■デッドトライアングル，角色會以3個分身夾擊對手，特點是有很長的無敵時間。

加入條件：(1)在紋章之森事件結束直至武鬥大會完結的期間裏，和哈利入口的男性談話得知沙路巴出現雙頭龍；(2)奧比拉並沒有加入；(3)在沙路巴坑道龍之巢的盡頭遇到正和雙頭龍搏鬥的雅舒頓，會出現找他加入的選項。

奧比拉 Opera Vectra

為激烈戀愛而生存

必殺技一覽

必殺技名稱	學習LV	使用MP
フレイムランチャー	21	6
フォトンプリズン	21	7
αオンワン	24	18
スプレッドレイ	34	13
コールドウィンド	41	22
グラビティシェル	54	11
ライトニングブレット	69	14
レーザービット	?	8
ヒールスター	?	9
ハイパーランチャー	?	28

注目招式

■αオンワン，能在遠距離發射數個導向爆炸球追着對手，熟練度上升相應遞增每次發射的數目。



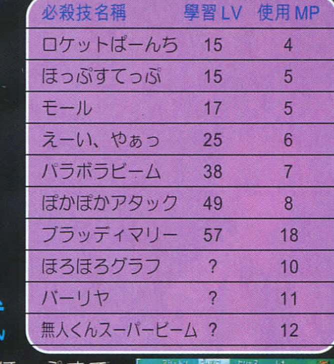
■グラビティシェル，放出一個大黑球利用壓力向對手造成傷害，能作間接攻擊是其優點。

加入條件：⑴在到達古洛斯城直至於武鬥大會登錄出場的期間裏，若在古洛斯城進行PA便會遇到一名三眼男子；⑵武鬥大會結束後在曉頓的酒吧會遇到奧比拉；⑶和古洛斯王會面得知她到了山岳宮殿，因而取得進入宮殿的許可；⑷在宮殿內找到奧比拉，這時會出現找她加入的選項。

寶利絲 Precis F. Neumann

天才發明少女

必殺技一覽



必殺技名稱	學習LV	使用MP
ロケットぱーんち	15	4
ほっぷすてっぷ	15	5
モール	17	5
えーい、やぁっ	25	6
パラボラビーム	38	7
ぽかぽかアタック	49	8
ブラッディマリー	57	18
ほろほろグラフ	?	10
バーリヤ	?	11
無人くんスーパービーム	?	12

注目招式

■ほっぷすてっぷ，角色會跳起來以鐵槌作攻擊，熟練度上升相對地增加攻擊力。



■パラボラビーム，利用發射器放出環狀光線攻擊，可在較遠位置擊中對手。

加入條件：⑴初次進入靈加時，會發現寶利絲追趕着小機械人無人君的事件；⑵在波文沒有加入的狀態下於靈加實行PA，當主角是古羅特時可在藥房前找到她，相反若是以莉娜來玩的話則要到寶利絲家的門前找其父親；⑶事件過後便會出現找她加入的選項。

波文 Bowman Jean

興趣是我的命根

必殺技一覽

必殺技名稱	學習LV	使用MP
氣功擊	25	4
毒氣彈	25	5
朱雀雙爪擊	25	8
首枷	25	6
秘仙丹	28	7
死方陣	35	10
旋風掌	43	12
炸裂掌	51	16
破碎彈	66	15
櫻花連擊	74	28



注目招式

■首枷，有點像某武器格鬥角色服×半藏的忍術投技，遠距離使用時會先潛進地底裏去。

■櫻花連擊，有點像某格鬥角色G×Y的超必武〇八〇拳，以一連串拳腳技將對手擊至浮空。



加入條件：⑴在武鬥大會完結過後，若前往靈加找語言學者基斯時會被其助手趕走；⑵在藥房波文提出替他採摘靈加聖地內稀有藥草的要求；⑶把藥草帶回來後他便替古羅特等人引見基斯；⑷假若寶利絲並沒有加入，便會出現找他加入的選項。

迪亞斯 Dias Flac

悲劇之強戰士

必殺技一覽

必殺技名稱	學習LV	使用MP
クロスウェイブ	35	7
朧	35	15
ケイオスソード	35	5
空破斬	35	4
疾風突	40	8
孤月閃	48	9
鳳咆破	56	11
円月斬	63	12
夢幻	70	13
朱雀衝擊破	78	15

注目招式

■空破斬，所需MP很低加上起動速度極快，是他在一般戰鬥時極為常用的必殺技。



■夢幻，判定強的亂舞系必殺技，熟練度上升會增加攻擊次數及發出有攻擊判定的紅色光芒。

加入條件：⑴在紋章之森事件他會暫時加入；⑵在莉娜篇中，武鬥大會比賽當日可控制他進行數場賽事；⑶在莉娜篇中，當進入為前線基地擔任守衛工作的事件時，和他對話便會出現加入成為同伴的選項。

里昂 Leon D. S. Geeste

孤寂的天才少年



必殺技一覽

呪紋名稱	學習 LV	使用 MP
ウーンズ	30	4
シャドウボルト	30	6
アイスニードル	30	2
ワードオブデス	30	12
グレムリンエアー	30	20
ディープフリーズ	30	13
ブラックセイバー	30	10
アシッドレイン	30	7
ディープミスト	30	9
プロテクション	32	11
スターライト	34	8
ディレイ	36	10
シャドウフレア	39	23
ヘイスト	42	13
グロース	50	12
ノア	54	26
デモンズゲート	66	25
ダークサークル	78	40
エクスティンクション	?	55

注目招式

■シャドウフレア，加入後不久便能使用的集體攻擊呪紋，破壞力不算差在實戰時相當有用。

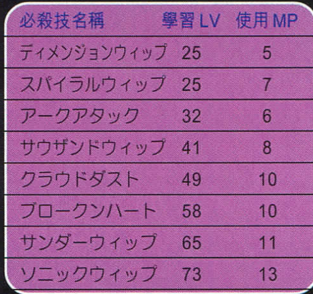
加入條件：(1)通過靈加的翻譯古文書事件後，返回拉古魯城只要到紋章兵器研究所，里昂便會暫時加入前往荷夫曼遺跡；(2)取得能源石回到拉古魯時他就會離開隊伍；(3)在前線基地的事件過後，當隊伍被徹底擊倒與及紋章武器被毀掉時，若主角為古羅特可在艾路利亞選擇是否讓他加入。

艾歷斯特 Ernest Revit

爲調查遺跡而穿梭宇宙

必殺技一覽

必殺技名稱	學習 LV	使用 MP
ディメンジョンウィップ	25	5
スパイラルウィップ	25	7
アークアタック	32	6
サウザンドウィップ	41	8
クラウドダスト	49	10
ブロークンハート	58	10
サンダーウィップ	65	11
ソニックウィップ	73	13



注目招式

■スパイラルウィップ，角色會轉動鞭子產生旋風攻擊對手，缺點是起動時間較慢。

■ソニックウィップ，利用鞭子放出判定與破壞力都很強的巨形光球，遊戲後期會經常使用到。

加入條件：(1)奧比拉必需經已加入；(2)在亞利雅南側的神護之森裏，會發生找到艾歷斯特太空船的事件；(3)取得能源石通過荷夫曼遺跡的事件時，在入口左上方會遇到被鬼魅纏身的他，只要擊倒敵人便會出現加入選項，留意若拒絕他的話那麼奧比拉也會馬上離隊。

諾魯 Noel Chandler

溫柔的動物學者



必殺技一覽

呪紋名稱	學習 LV	使用 MP
エナジーアロー	40	12
ロストメンタル	40	1
アースグレイヴ	40	10
テタナスウインド	40	8
マグナムトルネード	40	14
グレイヴ	40	4
キュアライト	40	10
ウインドブレイド	40	2
ソニックセイバー	40	9
ヒール	40	3
キュアオール	41	15
サイレンス	41	9
ニュートラル	45	13
ブラッドスキュラー	49	10
フェーン	52	18
フェアリーヒール	55	24
ディスペル	60	16
カース	66	15
プレス	72	12
フェアリーライト	77	32
アースクエイク	82	45

注目招式

■フェーン，利用熱風對全體敵人進行攻擊，優點是唸誦時間頗短。

加入條件：(1)完成北面城市與暴走沙勒度戰鬥的事件；(2)經由傳送器到達諾爾的家，談話後他會暫時加入；(3)當取得野生沙勒度時，就會出現正式找他加入的選項。

千里 Chisato Madison

追尋真實的記者



必殺技一覽

必殺技名稱	學習 LV	使用 MP
朧車	40	5
バーニングカーズ	40	7
旋風	40	12
１０万ボルト	44	15
フレイムスロアー	53	16
昇龍	62	13
チアーガス	68	25
プレパレーション	76	16

注目招式

■朧車，角色會將身體捲成球體狀滾向對手，熟練度提升會延長轉動的時間。



■昇龍，亂舞系必殺技，角色以各種招式來進行攻擊，熟練度上升便會增加攻擊次數。

加入條件：(1)當到埗尼迪能量區內的中央城市時，在左側會遇到千里；(2)在進入北面都市的飼育場之前，會在道具店門前發現她；(3)在紅水晶洞窟會再次遇見她，並發現她掉下了咭片；(4)拾起咭片後可到中央城市的報館將之交還給她，只要隊中成員少於7人便會出現加入選項。

夢幻城市一天遊

雖然這個遊戲的可玩性相當高，不過若偶爾到夢幻城市輕鬆一下亦無妨，各位可能會藉此找到非常實用的道具哩！

鬥技場

除了和來襲三名賢者戰鬥這段期間外，當進入夢幻城市的鬥技場便能選擇以特定形式來進行武鬥比賽，分別為純粹作單對單決鬥的單打獨鬥、單人匹馬對付一堆對手的群體戰鬥、採用五盤三勝制的隊制戰鬥和需要連續對付五十名對手的連續戰鬥合共四種模式，在每場比試不但可獲得經驗值和金錢，即使輸掉也不會當作GAME OVER論，可以考慮用來替較弱同伴提升等級和鍛煉必殺技之熟練度。

至於參賽方法，首先像於拉古魯城時的武鬥大會那樣向負責人員登記，繳付費用2000元後便選擇參賽形式，再決定出場角色就正式進行賽事，勝出的話可獲得對應級別的獎品。


■玩者可因應實力來選擇參戰級別

群體戰鬥(ブリーングバトル)

和單對單的比試不同，玩者需要同時間應付多位對手，若等級或裝備不足便很難取勝，雖然如此若能連續勝出3場就算獲勝，取得大量金錢和SP，利用這方法來賺取SP亦很不錯。

可得獎品

等級	SP	金錢
F	2	1000
E	5	5000
D	15	10000
C	30	20000
B	50	40000
A	100	80000

隊制戰鬥(チームバトル)

形式很傳統的五對五隊制賽事，玩者只需編排五名參賽成員的出場順序便可，留意雖不可連續以同一人出場，但若相隔另一人則不在此限，換句話說即是可用兩名實力最強的同伴輪流出場。

可得獎品

等級	獎品
F	パープルミスト
E	そよ風のピアス
D	マジッククロス
C	ドリームクラウン
B	ライトクロス
A	スターガード

賓尼賽跑

賽馬遊戲各位可能曾玩過很多，但若以體型肥胖的賓尼進行賽跑又有否聽聞過？玩者只要在賓尼賽跑場向售票員購買入場券，便可參與這種類似跑馬的賽事。每場比賽都是由4隻賓尼共同參與，各有不同的速度、能力、脾性和特質，有些喜歡不斷向前衝但體力消耗卻會很快，有些會在競跑中途突然睡覺，有些則會喜作突進衝刺撞擊對手。在總共兩圈的比賽裏玩者需要猜中比賽結果之頭兩名正確順序，若次序不對如投注1-2但卻跑出2-1則會當作輸掉，成功命中可獲得對應投注組合而每場均為不同的的道具或金錢，當然大家可從賽前的出場賓尼介紹中觀察分析賽果。

單打獨鬥(デュエルバトル)

基本來說，不論哪個級別只要連續打敗4名對手便算獲勝，除級別A外選用角色是會影響勝出後所得到的獎品，例如古羅特與莉娜即使同樣參加等級C，但可得到的獎品卻截然不同，若選擇級別A每名角色對應可得到的獎品都是威力很強的武器；留意假如同一名角色在相同級別勝出第二次，所得獎品則會變成10000元。

使用角色類別

TYPE 1：古羅特／迪亞斯／雅舒頓／奧比拉／艾歷斯特／寶利絲／波文／千里

TYPE 2：莉娜／斯玲妮／里昂／諾魯

可得獎品

等級	TYPE 1	TYPE 2
E	ピヨハン	カエル×5
D	ボンバーマンセット	寶石セット
C	豪華美食セット	ロマコネンチ×5
B	ムーンティアラ	マジカルドロップ

等級A獎品一覽

角色	獎品
古羅特	名剣ヴェインスレイ
迪亞斯	妖刀クロムレア
雅舒頓	双魔刀
奧比拉	サイコボックス
艾歷斯特	ナインテール
寶利絲	ハイパーぱんち
莉娜	フェルパーネイル
斯玲妮	プライムブレアー
里昂	悟りの書
諾魯	デスファング
波文	フレアバースト
千里	エアロガン

連續戰鬥(サバイバルバトル)

難度最高的武鬥比賽，玩者無需選擇參賽級別只要連續戰勝50場便算成功，敵人等級會逐漸提升較後場數有些比起最後迷宮的還要強，因此要好好分配道具的使用時機，勝出的話可得到幻之腕輪フォーチューン。

食神大會

在鬥技場另一邊，設有專門比試美味食物之食神大會的場地，只要付出參賽費用便能報名參加這個相當著名的競賽。主辦單位是美食家食神，每次比賽都設有一定的主題例如「全餐對決」或「甜品對決」等，需要按照比賽主題以食物材料來製作各種佳餚美食，在限定時間內以數量及質素來擊敗競爭對手，因此極講求參賽者的基本烹調技術。規則方面，在五分鐘時間裏玩者需要利用手中材料以平時的調理指令製作食物，製成品質素會受到壓力(PRESS)所影響，若材料用盡可前往比賽場地中央按○掣再次取得，當然這樣做會消耗時間，因此要留意所需材料的數量；假如有幸能夠勝出獎品就是對應比賽主題的整套食物材料。



■售票處



■能否買中除講求眼光還需點運氣



■「我是食〜〜〜神！」



■每次比賽的主題均為不同

發掘隱藏秘密！！

傳聞中的隱藏迷宮

只要符合特定條件，便可前往藏有大量秘寶的隱藏迷宮試練之神殿去，至於其條件非常簡單，首先在攻略正常故事章節時必需曾於最後迷宮內遇見最後頭目前的儲存點SAVE過，接着便離開此迷宮返回夢幻城市，再到鬥技場外側的觀眾席找一名老伯談話，就能像虛擬真實那樣經夢境進入已消失掉的亞斯貝路星。若乘坐沙勒度到版圖左下方一個佈滿沙漠的大陸，就會發現一個頗像金字塔的神秘入口，這便是試練之神殿的位置所在，迷宮合共由結構相差甚遠的十多層所組成，敵人能力遠超最後迷宮的級數，最特別的是在部份層數需要破解所設下的謎題，才可令通往下一層樓梯的大門開啟。雖然要徹底攻略整座迷宮的難度極高，但秘寶像雅舒頓、斯玲妮和里昂的隱藏技是收藏在這兒的，故此有攻破這裏的價值。


■首先必需要到過這個儲存點SAVE

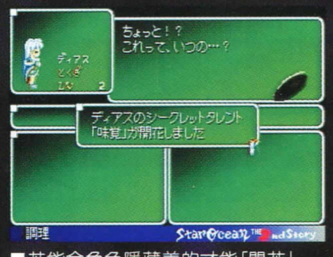

■然後到鬥技場找這個老伯

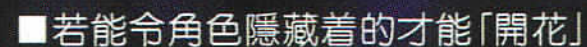

■藉此便就可到夢境內的隱藏迷宮

盡量發揮賺取SP的機會

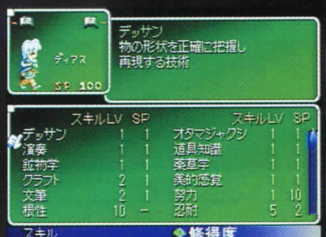
當進行進行至後期較困難提升等級時，要取得SP確不容易，但有一種方法即使沒有對付敵人仍可取得SP的，這就是發掘同伴隱藏着的才能。舉例，譬如迪亞斯的才能是沒有味覺的，若不斷重覆調理指令烹製食物，在一定情況下便可令他的味覺才能「開花」，藉此獲得100點SP，留意每名角色的才能在開始時是隨機設定的；下表是才能與其對應特技的關係表。

才能名稱	對應特技
設計觸覺[デザインセンス]	アート
音感	音樂（作曲）
節奏感[リズム感]	音樂（演奏）
原創性[オリジナリティ]	カスタマイズ
手指靈巧度[器用な指先]	細工／ピックポケット
文才	執筆
野性之勘	スカウト
味覺	調理
喜歡動物[動物好き]	ファミリア
MANA 祝福[マナの祝福]	錬金





■若能令角色隱藏着的才能「開花」



■就可額外賺取100點的SP

進入困難模式條件

在遊戲中登場的12名我方角色中，預設了攻擊時之聲音和勝利對白等合共1279種音效，可在標題畫面選擇Voice Collection加以確認，留意玩者能夠選聽的是插在主機上兩枚記憶咭內全部進度的音效。假如已取得音效數目達總數的70%，在畫面的右下方就會有叫玩者重新開始遊戲的指示，這時若選擇重新開始當決定好主角後便會出現遊戲難易度的項目，除了一般難度EARTH外還可選擇以敵人體力和攻擊力提升了的GALAXY難度或超乎想像的UNIVERSE難度。

至於取得各種音效的途徑，最簡單直接的便是分別以男女主角來進行遊戲盡量集齊12名同伴，這樣在戰鬥裏只要使用過每種必殺技或呪文，加上戰鬥開始前及結束時的對白已能儲有一大堆音效。接着盡量派遣平時並不重用的同伴參戰，配合讓攻擊能手替人回復或是由呪文專家作直接攻擊，加上逃跑對白亦能儲到一些音效，最後手段是讓同伴陷入瀕死或死亡狀態令垂死對白出現，與及當兩名角色之好感度夠高時故意被擊倒令另外一人產生憤怒狀態。



■條件是要取得音效的數目夠多



■可選擇以較困難的模式進行遊戲

學習技能的技巧

由於經升級所得的SP往往不足以分配予各個技能項目，因此有計劃地使用SP對遊戲進行是相當重要的。基本上起碼要到達靈加才能購入全部技能系統，故此根本無法一開始便學習等級3的技能，雖然如此但仍應優先學習屬於等級2的根性和等級3的努力，因為若根性的熟練度夠高在學習其他技能時便能省回不少SP，另外努力亦能節省一些儲經驗值的時間。

隨後，玩者可替角色學習像藥草學、忍當然耐、氣功、生物學和危險感知等對能力值有幫助的技能，當然戰士系角色如古羅特或千里等就需要學懂瞄準弱點[急所狙い]、取消技[キャンセル]、練氣和反擊[カウンター]等攻擊專用技能，呪紋術士方面則需要早口來加快唸誦時間，至於像遊之心或電波等還是留待遲點才學吧；下表是角色優先學習技能的概括總覽。

初期	根性、努力、藥草學、忍耐、氣功、包丁／礦物學
中期	生物學、危險感知、快速[はやて]
後期	精神學、機能美、身體感覺

■未熟練根性前，提升技能需要很多SP



■如熟練度達10級可節省不少SP

攻擊呪文

属性	呪文名	消費	レ	セ	ノ	レオン
地	アースクエイク	45	−	−	82	−
地	アースグレイブ	10	−	−	40	−
氷	アイスニードル	2	−	−	−	30
炎	イラプション	22	−	34	−	−
風	ウインドブレイド	2	−	8	40	−
闇	ウーンズ	4	−	−	−	30
無	エクスティンクション	55	−	−	−	???
炎	エクスプロード	35	−	66	−	−
負	エナジーアロー	12	−	12	40	−
無	グラビティプレス	18	28	−	−	−
地	グレイヴ	4	−	−	40	−
無	グレムリンエアー	20	−	−	−	30
星	サザンクロス	30	−	49	−	−
雷	サンダークラウド	25	−	55	−	−
雷	サンダーストーム	20	−	31	−	−
雷	サンダーボルト	3	−	8	−	−
闇	シャドウフレア	23	−	−	−	39
闇	シャドウボルト	6	−	−	−	30
光	スターフレア	20	63	−	−	−
星	スターライト	8	−	17	−	34
風	ソニックセイバー	9	−	−	40	−
無	ダークサークル	40	−	−	−	78
氷	ディープフリーズ	13	−	−	−	30
風	テタナスウインド	8	−	−	40	−
無	デモンズゲート	25	−	−	−	66
星	トラクタービーム	17	36	−	−	−
氷	ノア	26	−	−	−	54
炎	ファイアボルト	2	−	8	−	−
無	フィクスクラウド	10	18	−	−	−
風	フェーン	18	−	−	52	−
闇	ブラックセイバー	10	−	−	−	30
無	プレス	6	7	−	−	−
風	マグナムトルネード	14	−	−	40	−
星	メテオスォーム	65	−	???	−	−
光	ライトクロス	13	30	−	−	−
光	ルナライト	30	−	43	−	−
光	レイ	8	14	9	−	−
負	ワードオブデス	12	−	−	−	30

回復呪文

効果	呪文名	消費	レ	セ	ノ	レオン
消毒	アンチドート	5	3	−	−	−
回復	キュアオール	15	20	−	41	−
回復	キュアライト	10	10	−	40	−
消除不良狀態	ディスペル	16	25	−	60	−
回復	ヒール	3	1	−	40	−
回復	フェアリーヒール	24	52	−	55	−
回復	フェアリーライト	32	65	−	77	−
復活	レイズデット	30	60	−	−	−

戰鬥輔助呪文

効果	呪文名	消費	レ	セ	ノ	レオン
敵攻擊減	アシッドレイン	7	65	−	77	−
味魔防升	アンチ	15	54	59	−	−
味一人能力升	エンゼルフェザー	24	72	76	−	−
消除呪文效果	カース	15	−	39	66	−
味攻?升	グロース	12	47	−	−	50
禁敵呪	サイレンス	9	12	−	41	−
敵命中減	ディープミスト	9	8	−	−	30
敵速度減	ディレイ	10	22	−	−	36
呪文無效化	ニュートラル	13	−	27	45	−
敵氣絶	フィクスクラウド	10	18	−	−	−
禁敵呪	フォーゲット	9	−	15	−	−
吸敵體力	ブラッドスキュラー	10	−	−	49	−
味命中升	ブレス	12	−	28	72	−
味防禦升	プロテクション	11	33	−	−	32
味速度升	ヘイスト	13	42	−	−	42
味防禦升	リフレクション	9	−	19	−	−

ITEM CREATION

是利 用角色所學會的SKILL (スキル) 加上道具而造出新的特殊道具

ART アート

關於美術的ITEM CREATION, 利用畫紙或陶泥來做出一些有魔法效果的道具

マジカルカンバス魔法畫紙

絵画「最後の晩餐」	肖像画L
肖像画A	ピクトリアルカード
肖像画B	モータリアルカード
肖像画C	リヴァイバルカード
肖像画D	フォルアップカード
肖像画E	ディスカバリカード
肖像画F	エクステンドカード
肖像画G	フェアリーズカード
肖像画H	ファウンテインカード
肖像画I	サイレンスカード
肖像画J	ヘキサグラムカード
肖像画K	らくがき

マジカルクレイ魔法陶泥

トライボール	御神体
ハイパボール	韋駄天
マジックロック	玉手箱
天使の像	びっくり箱
妖精の像	知恵の鏡
女神の像	変なかたまり
ダミードール	

Customize修改武器

是利用一些礦物來將角色專用的武器強化的特技

クロード

- 奇妙な盾
- 細身の剣
- ブロードソード
- シンクレアー
- グースヴィネ
- ロングエッジ
- ペイルピアサー
- サード
- フォースソード
- オーラブレード
- なまくらソード
- 一定の武器＋ゴールド→ゴールデンダスク
- 一定の武器＋シルバー→シルバーファング
- 一定の武器＋ルビー→フレイムブレード
- 一定の武器＋スタールビー→イグニートソード
- 一定の武器＋オリハルコン→シルヴァンス
- シャープエッジ+ダマスクス→グランスティング
- シャープエッジ+ミスリル→ミノスソード
- ピアサー＋ダイヤモンド→ハートブレイカー
- ミノスソード＋ダマスクス→グランスティング
- ミノスソード＋ミスリル→エターナルスフィア

レナ

- レディフィンガー
- ナックル
- ハードナックル
- セスタス
- メタルファング
- ペインセスタス
- マジカルグローブ
- カイザーナックル
- がたがたナックル
- 一定の武器＋ムーナイト→ドラコンクロウ
- 一定の武器＋ダマスクス→ペインセスタス
- 一定の武器＋ルーンメタル→メタルファング
- マジカルグローブ+ムーナイト→ルーンフルムーン
- マジカルグローブ+ルーンメタル→ソーサレスグローブ
- ルーンフルムーン＋賢者の石→ソーサレスグローブ
- ソーサレスグローブ+ダイヤモンド→カイザーナックル
- カイザーナックル+ムーナイト→エンプレシア

セリーヌ

- 奇妙な服
- ロッド
- ルビーワンド
- クレスロッド
- マジカルロッド
- タングツイスター
- クラップロッド
- ロッドオブスネークス
- ぼろぼろロッド
- 一定の武器＋ミスリル→シルバーロッド
- 一定の武器＋ルビー→ルビーワンド
- 一定の武器＋スタールビー→ルビーロッド
- 一定の武器＋オリハルコン→ホーリィロッド
- シルバーロッド＋ムーナイト→シルバームーン
- ホーリィロッド＋スタールビー→ドラゴンタスク
- ルビーロッド＋オリハルコン→ドラゴンタスク

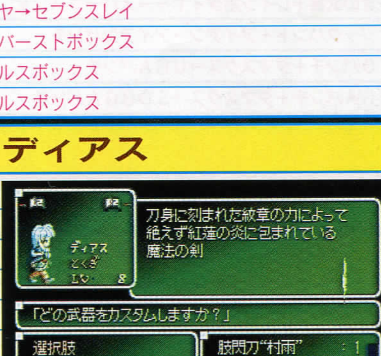
アシュトン

- 奇妙な服
- バタフライナイフ
- ガートソード
- ボウスシェイバー
- ツインエッジ
- ツインピックス
- ダブルマッシャー
- サイザー
- スターライト
- ホーリィクロス
- へろへろソード
- バタフライナイフ＋ダマスクス→スモーラー
- スモーラー＋ムーナイト→ペアナッツ
- ペアナッツ＋ミーティアライト→ジェミニ
- ガードソード＋アイアン→シールトソード
- ツインエッジ＋ミスリル→ホーリイクロス
- スターライト＋ミーティアライト→ジェミニ
- サイザー＋ダマスクス→メルーファ

オペラ

- 奇妙なヒール
- ラジオボックス
- ブラックボックス
- ライトボックス
- Xボックス
- αボックス
- βボックス
- γボックス
- 鉄くず
- ブースターボックス＋ダマスクス→ブラックボックス
- ブラックボックス＋クリスタル→ライトボックス
- ライトボックス＋ルーンメタル→マッジクボックス
- ライトボックス＋レンボーダイヤ→セブンスレイ
- マッジクボックス＋賢者の石→バーストボックス
- βボックス＋オリハルコン→バルスボックス
- γボックス＋オリハルコン→バルスボックス

ディアス



- 奇妙な兜
- 細身の剣
- バスタードソード
- バゼラード
- オリエンタルブレード
- 肢閃刀 "村雨"
- ミノスソード
- ブリーズボープ
- ルインズフェイト
- 肢閃刀 "昴露"
- なまくらソード
- 一定の武器＋ミーティアライト→ワールウィンド
- 一定の武器＋スタールビー→クリムゾンーDー
- クリムゾンーDー＋賢者の石→ソウルスレイヤー
- シャープネス＋ダマスクス→ミノスソード
- シャープネス＋ミスリル→妖刀クロンムレア
- ミノスソード＋ダマスクス→ルインズフェイト
- ブリーズホープ＋レインボダイヤー→ハードクリーヴァ
- ハードクリーヴァ＋ダマスクス→ソウルスレイヤー

ボーマン

ボーマン
奇妙な薬
ナックル
ハードナックル
バグナク
ジャイアントフィスト
ブレイズナックル
タイタンフィスト
カイザーナックル
がたがたナックル
一定の武器+ミーティアライト→ブレイズナックル
一定の武器+ルーンメタル→メタルファング
ジャイアントフィスト+レインボダイヤー→タイタンフィスト
タイタンフィスト+クリスタル→阿修羅
阿修羅+ダイヤモンド→ヘカトンケイル
ヘカトンケイル+アイアン→タイタンフィスト
ルーンフルムーン+ダイヤモンド→ムーンフィスト

ノエル

ノエル
奇妙な小手
ナックル
ハードナックル
ネコナックル
メタルファング
ドラゴンクロウ
タイガーファング
カイザーナックル
がたがたナックル
一定の武器+ムーナイト→ドラゴンクロウ
一定の武器+ルーンメタル→メタルファング
ネコファング+オリハルコン→タイガーファング
フェルバーネイル+クリスタル→タイガーファング
ハードナックル+ミスリル→イーグルクロウ
イーグルクロウ+グリーンベリル→ドラゴンファング
イーグルクロウ+サファイア→サーペントトゥース
ドラゴンファング+アイアン→グリズリークラップス
タイガーファング+ミスリル→プラチナネイル

チサト

チサト
らくがき
スタンガン
エレクトリック
ボルテージ
エレキガン
ライトニングガン
スパーク
エレクトロン
10Vスタンガン
一定の武器+ミスリル→ショックガン
一定の武器+スタールビー→フレイムガン
一定の武器+ダマスクス→クラッカー
ショックガン+サファイア→フリーズ
クラッカー+賢者の石→サイキックガン
フレイムガン+ミーティアライト→フレアガン
スタンガン+レンボダイヤー→エレクトリック
スタンガン+サファイア→注
注:成功時會出現スパーク、ボルテージ、エレクトロン、ライトニングガン、エレキガン其中一件
失敗時會變成10Vスタンガン

プリシス

プリシス
奇妙な帽子
マジックハンド
アイアンパンチ
ワンツーパンチ
ウルトラパンチ
グレートパンチ
アトミックパンチ
SDパンチ
鉄くず
一定の武器+ルビー→ファイアパンチ
一定の武器+サファイア→アイスパンチ
一定の武器+ダイヤモンド→サンダーパンチ
一定の武器+スタールビー→バーニングハンド
一定の武器+レインボダイヤー→スパークハンド
マジックハンド+アイアン→アイアンパンチ
SDパンチ+ダマスクス→UGAパンチ
UGAパンチ+ダマスクス→SDUGAパンチ

レオン

レオン
ペットのえさ
厚手の本
図鑑
辞書
辞典
参考書
ESPのすべて
頭脳?改革
紙くず
一定の武器+アイアン→厚手の本
一定の武器+ダマスクス→暗黒の書
一定の武器+ルーンメタル→紋章術理論
紋章術理論+ムーナイト→紋章術大事典
暗黒の書+ミスリル→聖なる書物
暗黒の書+ダマスクス→混沌の書
混沌の書+ダマスクス→古代の書物

エルネルト

エルネルト
奇妙な靴
皮の鞭
スプリンター
ハードヴィップ
ロゼヴィップ
ライトヴィップ
単分子ワイヤー
インビジブル
へにゃへにゃな鞭
一定の武器+スタールビー→フレアヴィップ
一定の武器+賢者の石→フリーズヴィップ
一定の武器+レンボダイヤー→スパークヴィップ
スプリンター+ルビー→ロゼヴィップ
ハードヴィップ+クリスタル→ライトヴィップ
ライトヴィップ+ミスリル→インビジブル
ロゼヴィップ+シルバー→ツィンテール
ナインテール+シルバー→ツィンテール
単分子ワイヤー+ダマスクス→ダークヴィップ

細工

是利用一些礦物來加工造出一些介子、耳環之類的裝備

アイアン

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
変な人形		○	○	○			○	○		○		
ポイズンチェック	○			○	○	○		○	○			
パラライチェック		○		○	○	○		○				
ヘビーリング	○	○	○			○	○	○	○			
ストーンチェック		○			○	○	○	○				
ハードリング	○	○	○	○		○		○	○			
漆　Kのピアス		○	○	○		○	○	○				
ハードピアス	○		○	○	○			○	○			

シルバー

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
シルバーアイドル		○	○			○	○		○			
シルバーバレッタ	○	○	○	○	○		○	○				
シルバーペンダント		○		○	○	○	○	○				
シルバーリング	○	○	○			○	○	○				
シュトゥルムリング	○		○	○	○	○	○		○	○		
シルバーチャーム		○	○					○	○			
シルバークロス	○		○	○	○			○	○			
シルバーピアス		○	○	○		○	○	○				

ゴールド

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
ゴールドアイドル		○	○				○		○			
ネックレス	○	○	○	○	○	○	○	○				
ゴールドリング		○	○	○			○					
ゴールドピアス	○		○	○	○	○	○	○	○			

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
ゴールドブレスレット	○				○	○	○	○	○	○		
ゴールドクラウン		○	○	○	○						○	
幸せの指輪		○	○	○	○	○	○	○				
ゴールドクロス	○				○	○		○	○			

サファイア

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
アクアリング		○	○		○	○	○	○				
アンクレット	○		○	○	○			○	○			
パープルミスト	○				○		○	○	○			
フィートシンボル		○	○	○	○	○	○	○				
ブルータリスマン		○	○	○		○	○	○	○			
ゲイルピアス	○		○	○	○			○				
フェアリィティア	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	
ウォーターリング									○	○		

クリスタル

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
カエル	○				○	○	○	○				
降伏のペンダント		○	○	○	○	○		○	○			
プリズムリング	○			○		○		○				
ホーリーリング		○	○	○	○	○	○	○	○			
ガラスの靴		○	○	○					○			
レジストリング	○		○	○	○	○	○	○	○			
プリンセスリング		○	○				○		○			
リスレクトリング	○		○	○	○	○	○	○	○			

ダイヤモンド

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
プリティアイドル		○	○				○		○			
アタックピアス	○	○	○	○	○	○	○	○				
ファーストピアス	○	○		○	○	○		○	○			
輝きのピアス		○	○	○			○	○				
リバースドール	○				○	○			○	○		
プロミスリング		○	○	○	○		○	○	○			
サンダーリング		○					○					
ブラッシュピアス	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		

レインボーガイヤ

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
マジックミスト		○	○				○	○	○			
ドリームブレスレット	○	○	○	○	○	○		○				
そよ風のピアス	○	○	○	○	○			○	○			
マジッククロス		○	○			○	○	○				
リジェネレートリング	○	○	○	○	○			○				
ヒールリング		○	○			○	○	○	○			
アトラスリング	○		○	○	○	○			○	○		
レフトクロス		○	○				○	○	○			

賢者の石

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
ピヨハン	○		○	○	○	○			○			
ミスティシンボル		○	○				○	○	○	○		
インフィニティリング		○	○				○	○		○		
ピヨノン	○		○	○	○	○		○	○			
メンタルリング	○	○		○	○	○	○	○	○			
マインドリング	○	○	○			○						
ワイズリング	○	○	○	○	○	○		○				
破魔の指輪		○	○				○	○	○			

ひび割れた宝珠

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
紅連の宝珠	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ルビー

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
フレアリング		○	○		○	○	○	○	○			
ルビーピアス	○		○	○	○			○				
バーサークリング	○						○		○			
ブラッドピアス		○	○	○	○	○	○	○	○	○		
シールドピアス		○	○	○	○	○	○	○				
リコイルブレスレット	○	○	○		○		○					
バイルティア	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
ファイアリング			○						○			

グリーンベリル

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
グリーンブレスレット		○			○	○	○	○	○	○		
クラウン	○	○	○	○						○		
マイトチェイン	○			○	○	○		○				
タリスマン		○	○	○		○	○	○	○			
エメラルドリング	○	○	○	○	○	○	○					
ロットブレスレット	○			○		○		○	○			
フェアリィリング	○		○	○	○	○	○	○	○	○		
エメラルドピアス		○	○					○				

スタールビー

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
ルビーパンダント	○		○	○	○	○	○					
スターリング		○	○		○	○	○	○				
イクリプスリング	○		○	○	○	○	○		○	○		
スターピアス		○	○					○	○			
スターネックレス		○	○					○	○			
シールドリング	○		○	○	○	○	○		○	○		
プロテクトリング		○	○	○	○	○	○	○				
メテオリング	○				○	○		○	○			

ムーナイト

	ク	け	セ	ア	オ	テ	ボ	プ	ノ	レ	チ	エ
インセインリング	○			○	○	○			○			
バトルレイヤーリング		○	○	○			○	○	○	○		
ルナティックピアス	○			○	○		○	○	○			
ムーンピアス	○	○	○		○	○	○					
ルナタブレット	○	○	○	○	○	○		○	○			
ルナタリスマン	○				○		○	○				
ムーンライト	○		○	○	○	○	○	○	○			
ルナティックリング		○	○				○			○		

執筆

是角色將自己所學會的特技，編輯成書

こころの障壁	バイエル
大地の秘密	逆襲の書
ポケットミニ図 鑑	お茶くみの合間に
金細工。銀細工	工学論
きょうの一品	食材選び
薬典	神秘の生き物
大自然の生命	阿吽の呼吸
文法論	ヘルメスの理論
森の仲間たち	練気の書
野草のすべて	参考書（只限レオン）
ポーズ全集	專門書（只限レオン）
操作マニュアル	紋章術理論（只限レオン）
料理はこころ	紋章術大事典（只限レオン）

調合

是利用一些草藥混合做出藥品、但某些調合出來的藥品會有副作用。

	アセラス	ラベンダー	トリガブト	アルテミスリーフ	ローズヒップ	マンドレイク
マンドレイク	6	5	4	3	2	1
ローズヒップ	11	10	9	8	7	
アルテミスリーフ	15	14	13	12		
トリガプト	18	17	16			
ラベンダー	20	19				
アセラス	21					

1 號的藥
- ナチュラルハイ
- リスキーリキッド
- バイドレントピル
- クラッシュピル

2 號的藥
- アタックボトル
- スモークミスト
- 神風トニック
- フラッシュボット

3 號的藥
- デンジャーボット
- スイートシロップ
- リキュールボトル
- サワーシロップ

4 號的藥
- リリストニック
- バブルローション
- メルトローション
- フェアリィトワレ

5 號的藥
- メーピリシロップ
- ナイトメアポット
- スモークオイル
- マーリンドリング

6 號的藥
- リスキーリキッド
- エナジートニック
- ホットシロップ
- ハーバルオイル

7 號的藥
- キュアポイズン
- キュアパラライズ
- メーブルシロップ
- ミックスシロップ

8 號的藥
- キュアポイズン
- キュアパラライズ
- 韋駄天シップ
- マリオネットピル

9 號的藥
- デンジャーポット
- ナイトメアポット
- パラライミスト
- サキュバスコロン

10 號的藥
- スイートシロップ
- フレッシュシロップ
- フルーツシロップ
- ホーリィミスト

11 號的藥
- サキュバスコロン
- 神風トニック
- メンタルポット
- 韋駄天軟膏

12 號的藥
- リキュールボトル
- ケアタブレット
- ミントポット
- フェアリィグラス

13 號的藥
- バイオレントピル
- サワーシロップ
- フルーツロップ
- ホットシロップ

14 號的藥
- 特效薬
- 気付け薬
- メディカルリンス
- リザレクトボトル

15 號的藥
- 特效薬
- ツインズトニック
- ハーバルオイル
- 媚薬

16 號的藥
- スティンクジェル
- ビターローション
- マッドミスト
- メルトローション

17 號的藥
- スティンクジェル
- ビターローション
- パラライローション
- メルティローション

18 號的藥
- リリストニック
- バブルローション
- ピクシーコロン
- ショックオイル

19 號的藥
- ミックスシロップ
- メディカルリンス
- ハーバルオイル
- リザレクトミスト

20 號的藥
- エナジートニック
- フレッシュシロップ
- リザレクトボトル
- ホーリィミスト

21 號的藥
- 気付け薬
- 韋駄天軟膏
- フェアリィミスト
- リザレクトミスト



調理

是利用食物來造出一些回復用的道具

魚介類可以造出的食物
- とろ
- シュウマイ
- ワカメの味噌汁
- お吸い物
- 海老グラタン
- おおとろ
- 舌平目の果実 - ソース
- サーモンオムレツ
- 海老ピラフ
- フカヒレスープ
- 傷んだ刺身

果物可以造出的食物
- ワイン
- オレンジェード
- オレンジシャーベット
- バナナのクレープ
- ドゥルフォール
- 梅干し
- いちごのババロア
- りんごのクレープ
- 白桃のアイス
- グランエシェゾー
- オレンジグラタン
- 苦いジュース

穀物

以下物品、只限設定中 20 •‡以上的角色才可以造出

- ビール
- 黒龍 " 石田屋 "
- 珠の光 " 有機雄町 "
- 船中八策
- 八重垣 " 無 " 雫〃ペリ
- 美丈夫 " うすにごり "
- 三倍醸造酒
- 粥
- 大福
- ホットケーキ
- 豆乳
- ライスコロッケ
- チャーハン
- 海老ドリア
- オムライス
- 臭うおはぎ

以下物品是所有角色都可以造出的

- あんまん
- 木根の味噌汁

肉類可以造出的食物

- 肉まん
- 餃子
- ビーフコロッケ
- 地鶏串焼き
- ジャンバラヤ
- チキンドリア
- ステーキ
- 仔うさぎのリゾット
- ミンチステーキ
- ハンバーグ
- まずいシチュー
- 野菜可以造出來的食物
- 浅漬
- 南瓜のコロッケ
- コーンポタージュ
- 糠漬け
- 春巻き
- キャロットジュース
- ロールキャベツ
- にんじんのアイス
- 南瓜の春巻き
- ベジタブルジュース
- グリーンポタージュ
- しなびたサラダ

卵。乳製品可造出來的食物

- 目玉焼き
- 卵サンド
- フルーツ牛乳
- ヨーグルド
- チョコクレープ
- ベーコンエッグ
- バニラアイス
- ショートケーキ
- プリン
- マカロニグラタン
- 辛いケーキ
- 元牛乳

練金

是將鐵﹑成礦物、黠石成金的特技

- シルバー（LV1）
- ゴールド（LV1）
- ルビー（LV2）
- サファイア（LV2）
- グリーンベリル（LV3）
- クリスタル（LV3）
- ダイヤモンド（LV4）
- スタールビー（LV5）
- ダマスクス（LV6）
- ルーンメタル（LV6）
- オリハルコン（LV7）
- レインボーダイヤ（LV7）
- ムーナイト（LV8）
- 賢者の石（LV8）
- ミーティアライト（LV8）

マシーナリー MACHINERY

- グラフィックツール
- オルゴール
- マジカルラスプ
- 元素分析機
- はんだごて
- サバイバルキット
- ワープロソフト
- 滅菌手袋
- マジシャンハンド
- RIRICA
- 三角フラスコ
- ミュージックツール
- キラーポイズン
- ピコピコボム
- フレアボム
- アサルトボム
- プロテクトボム
- テトラボム
- ハーフデッドボム
- ソウルトラップ
- ニュークリアボム
- アイアンパンチ（只限プリシス）
- ワンツーパンチ（只限プリシス）
- ストレートパンチ（只限プリシス）
- ウルトラパンチ（只限プリシス）
- 立体投影機（只限プリシス）
- プラズマぴりぴり棒（只限プリシス）
- ハイメカランチャー（只限プリシス）
- ブースターボックス（只限オペラ）
- ブラックボックス（只限オペラ）
- Xボックス（只限オペラ）
- マジックボックス（只限オペラ）
- ホワイトシステム（只限オペラ）
- ブラックシステム（只限オペラ）
- グリーンシステム（只限オペラ）



出版

和執筆相近似、但是和角色的特技無關

- どーじん？
- どーじん…
- どーじん
- どーじん♪
- どーじん！
- どーじん☆
- どーじん♂
- どーじん♀
- 風の惑星
- あなたしか見えない
- 世界は私のために
- 紋章合成學　上級編
- 血塗られた道
- 未知の文明
- 黒猫館殺人事件



- NOといえる男
- 動物とつきあう
- 真実はひとつ
- カウントダウン
- 星の大海
- 恋はロマンス
- 燃えるいい女
- 特殊紋章学理論
- 生きる
- 偉大な先人たち
- ~∞人形殺人事件
- 振り返らない
- をとめの秘密
- 大自然の摂理
- 完全他殺マニュアル
- 失われた聖櫃

ブラックスミスBLACK SMITH

是利用礦物來造出防具的特技

アイアン可以造出的物件

- 万能包丁
- プレートグリーブ
- ナイツシールド
- バックラー
- スチールヘルム
- 安全靴
- オリハルコン
- バリアアーマー
- ネオグリーブ
- レアガントレット
- バリアシールド
- リスレックス※
- ハーミットヘルム
- オーディンヘルム※

ダマスクス可以造出的物件

- コアプレート
- アルコル※
- ブラッディアーマー
- デュエルスーツ※
- ブラッディヘルム
- デュエルヘルム
- カオスメイル

ミスリル可以造出的物件

- ミスリルヘルム
- ミスリルグリーブ
- ミスリルメッシュ
- ミスリルコート

ミーティアライト可以造出的物件

- イブニングドレス
- ミスリルシールド
- パラスアテネ※
- シルヴァンブーツ※
- シルヴァンヘルム※
- シルヴァンメイル※
- スタークローク
- スターグリーブ
- サンダブーツ

ムーナイト可以造出的物件

- クレスティアガード※
- シャンヌヘルム
- シャンヌシールド
- シャンヌアーマー
- イシスティアラ※
- ウィッチブーツ
- イシュガルローブ※

ルーンメタル可以造出的物件

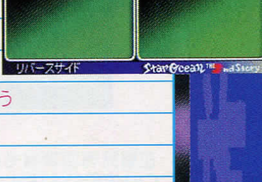
- ルーンバックラー
- 鷹の羽衣※
- ミラージュローブ※
- クレスティアカード
- ウィザーズメット
- ルーンシューズ
- ウィザーズメイル
- 穴あき鎧※

※在持有「マジカルラスプ」時才可以造出的道具

リバーズサイドREVERSESIDE

是造出偽鈔等等騙財道具的特技

- ふわたりてがた
- フィルアップ
- にせさつ
- ぎぞう小切手
- ぎぞう書類
- うら帳薄
- かぶけん
- ぎぞうくんしょう
- さしおさえ
- けいやくしょ
- せいめいほけん



マスターシェ MASTERCHIEF

是用兩種的食材來造出食物的特技

	魚介類	果物	穀物	肉類	野菜	卵。乳製品
魚介類	お刺身	舌平目のワインソース	フカヒレ餃子	海燕の?のスープ	半平の南瓜サラダ	茶碗蒸し
果物	舌平目のワインソース	洋梨のコンポート	フルーツサンド	マスカットゼリー	こんにゃくゼリー	ココナッツミルク
穀物	フカヒレ餃子	いちご大福	きな粉なおはき	海老シュウマイ	ふらふき大根	茶巾壽司
肉類	海燕の?のスープ	マスカットゼリ	肉細切りチャーハン	牛ヒレ肉のステーキ	八宝菜	クリームシチュー
野菜	松茸のお吸い物	こんにゃくゼリー	粕漬け	北京ダック	野菜炒め	ヨーグルヨサラダ
卵。乳製品	茶碗蒸し	ココナッツミルク	フレンチトースト	クリームシチュー	ヨーグルトサラダ	プレーンオムレツ



製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日　價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：機動魔法師MS

序言

在這個夏季，日本將會上映最新《SLAYERS》的劇場版，接㩦《SLAYERS ROYAL 2》又在九月頭推出，陣容相當頂盛，今集的故事可說繼承前作，精靈拉古亦會出場，莉娜的新旅程又再展開，莉娜的FANS和玩過前作的玩家當然不能錯過。



操作簡介

按鈕	一般情況	戰鬥時
方向掣	選擇選項	選擇選項
START掣	指令解說	指令解說
A掣	決定	決定
B掣	取消/ 呼出MENU	取消/ 呼出MENU
C掣	決定	決定
X掣	—	—
Y掣	—	—
Z掣	—	遊標向下一個角色移動
L掣	—	視點向右移
R掣	—	視點向左移





基本知識

在遊戲中玩者所去的地方都會有限制，例如A點必須先經過B點才能到達，因此玩者必須先到B點。而在地圖上以紅色標記顯示的地方，是代表未曾去過的地方，而黃色則是已去過的地方，玩者要特別留意。另外玩者選擇進入的地方後，便會進入事件畫面，這時玩者可在這裏進行調查和打探情報的行動。

◆地圖畫面



事件畫面解說



1) 指令

在這兒有四項指令作行動，分別是MOVE、ACTION、CAMP和SYSTEM，在ACTION的指令中，可進行調查和打探情報的行動，CAMP則在這兒等待一段時候，至於SYSTEM，則可記錄現在的進度。

2) 現持金錢

莉娜現有的金錢，分別分為金、銀和銅三種，當然金的數值是最大，有時要靠這些金錢來提升莉娜等人的能力，有時卻要購買道具、防具和武器等東西。

3) 日期

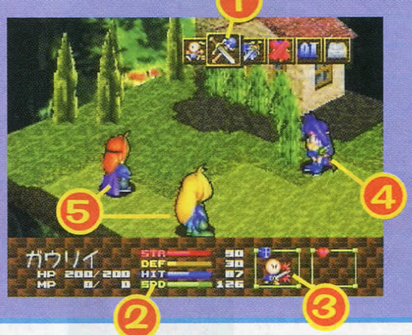
表示現在的日子，遊戲開始時其日子為17，每過一天就會增加1值，日子的數目可能會相遊戲有所影響。

4) 所在地

就是莉娜現在的位置，在地圖畫面中所選擇進入的地方名，在這兒顯示出來。

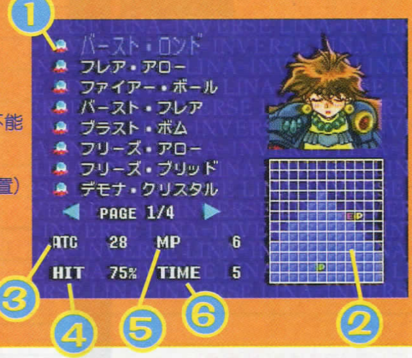
戰鬥畫面解說

1) 指令——分別為移動、攻擊、反擊、魔法、AI和系統
2) 能力值——表示行動角色的能力值
3) 角色行動——表示角色的已選擇的行動
4) 敵人——敵人的位置
5) 自己人——莉娜與同伴的位置



選擇魔法畫面

1) 角色可使用的魔法(以紅色字表示的則不能使用)
2) 攻擊範圍(P代表同伴位置/ E代表敵方位置)
3) 攻擊力
4) 命中率
5) 消費MP
6) 所需時間



© 神坂一/ あらいずみるい/ 角川書店/ テレビ東京/ SOFTX/ 丸紅/ 『スレイヤーズ』製作委員會
© 1998角川書店/ ESP

戰鬥指令解說

移動


移動——移動角色的位置，但是只限於藍色的範圍。


待機——不作任何行動，站在原處。

攻擊


普通攻擊——利用手上的武器來攻擊敵方。


以身體撞擊——利用身體撞擊敵人，擊中後敵方會不能移動。


掌摑——是莉娜專用的指令，可令麻痺或結冰的同伴回復正常狀態。


待機——不作任何行動，站在原處。

反擊


反擊——當角色受到直接攻擊時，立即作出反擊。


回避——在原地回避敵方的攻擊。


抵擋——立即以防禦狀態來抵擋敵方的攻擊，這可減輕傷害。


逃避——當敵人攻擊時，會退後一步作回避。

AI


自動設定——a角色會因應情況作出行動。


自行設定——角色會以自己的性格作出行動。


中止——停止電腦的控制，由玩者自由操控。

系統


SAVE——記錄現有進度


LOAD——讀出之前的記錄


CONFIG——調較音效或各種設定

進食的好處

莉娜等人在旅程中都會有空閒時間，因此可到宿屋或酒吧作休息，在那先均設有食堂，莉娜可在這兒進餐，可是每種食物均有不同的價格，這些食物均會對角色的能力有所改變，要好好利用這點來提升各人的能力啊！





多魯哈特地方





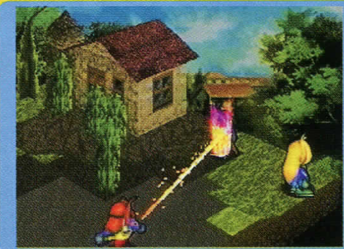




莉娜與加奧黎為了找魔導士協會而來到多魯哈特(ドルトハウト)，其實他們的旅費已用得七七八八，因此要到魔導士協會找工做，可是他們並不知魔導士協會的所在，於是便在大街(表通り)打聽情報，從這兒的人得知魔導士協會由一名叫古尼古(グレック)的人當會長，而地方就在這兒的東方，莉娜與加奧黎到達魔導士協會找古尼古，他似乎正等候莉娜的來臨，當莉娜詢問之下，他要莉娜交出在七日前被盜賊取去的護身符(アミュレット)，這時莉娜頭上浮現不少問號，全不明白他所說的話，古尼古便將整件事情說出，說莉娜、加奧黎與長髮女人在七日前曾前往盜賊之巢，莉娜見此事很可疑，便決定到教會找物主相談，可是她又未曾去過教會，便吩咐古尼古一同前往。

三人經過大街來到鎮外(町外れ)，正向教會方向前進時，娜嘉突然出現莉娜面前，她要以武力來令莉娜交出護身符，莉娜雖然毫不知情，但是都要與她戰鬥(BATTLE 1)，莉娜取勝後便問她七日之前的事，她便將與莉娜一起的事說出，不過莉娜卻否認有此事，娜嘉靈機一動發覺當時的莉娜是假扮，以她的胸部為証…這番話當然對莉娜深受打擊。事後莉娜到教會找物主，打算將此事說出，可是教會卻沒有人在，於是便在這兒等待，時間流逝，在黃昏時段，一名叫洛比魯(ロベルト)的人回來，他就是護身符的物主。

四人進入教會相談，洛比魯知道此事後不知怎麼辦是好，莉娜便提出找回護身符的主意，事成後當然要收回禮金，洛比魯不單沒有反對，還以三千個金幣作報酬，莉娜，莉娜見他出這麼多錢便問護身符來歷，原來那是一條封印之匙。於是莉娜便與加奧黎出找尋這護身符。二人分別在鎮外、廣場、大街和橫街(裏通り)打探情報(只限於朝早至中午時間)，在黃昏時段，二人因疲倦來到大街酒場，莉娜奇怪不見娜嘉的踪影，就在加奧黎忘記娜嘉是誰之際，娜嘉就在後方出現，此時莉娜莉娜以十個金幣來換取假莉娜的情報，得知她向東面的盜賊之巢去，於是便與娜嘉一同前往盜賊之巢。



BATTLE 1

由於在鎮上不得用龍破斬(ドラグ・スレイブ)，使到攻擊力大減，因此莉娜只好用其他魔法，如火炎箭(フレア・アロー)或火球(ファイアー・ボール)，至於加奧黎則在旁邊作直接攻擊。

多魯哈特東部

三人向多魯哈特東部(ドルトハウト東部)進發，在這兒可看見不遠處有座山，那裏就是盜賊的巢穴(盗賊アジト)，三人來到盜賊的巢穴卻不見假莉娜的存在，娜嘉相信她向東面的中央街道去，那是能前往雷蘭度王國(レイナード王国)的通道，就在莉娜打算向東行時，加奧黎發覺附近有人埋伏，娜嘉第一時間使用魔法作出攻擊，可是卻產生不到作用，莉娜相信這是魔物，接着展開戰鬥(BATTLE 2)。戰後娜嘉更相信她是真正的莉娜，以她的態度而定…這又再次令莉娜深受打擊，之後三人向中央街道進發。





BATTLE 2



在這場戰鬥中，己方與敵方均有三人，由於對方不怕普通魔法，因此莉娜和娜嘉均要用黑魔法攻擊，如BLAST ASHES(ブラスト・アッシュ)，玩者可在這兒嘗試用龍破斬，但別抱太大的奇望，至於加奧黎則在旁邊作直接攻擊。

◆◆特別事件◆◆

若在第二次遇上娜嘉之前，在早上和中午時間，先在鎮外酒場的婆婆打聽大街酒場一事，然後她會自己找尋盜賊的巢穴所在。



中央街道南

三人來到中央街道的南方，這兒有間宿屋，莉娜便在那裏稍作休息，從宿屋的主管口中得知假莉娜曾來過這兒，利用娜嘉的說話，莉娜暫時當作假莉娜(選：ナーガと話をあわせて二セ者になりすます)，二人向主管打交道，原來假莉娜曾答應過他收復洞穴吸血喪屍，可是卻一走了之，莉娜只好接受這次委託，就這樣三人便起程向東北方的洞穴去。

來到吸血喪屍洞穴前，娜嘉和莉娜二人為報酬而鬧起來，加奧黎只能在旁看着二人，不知如何是好，幸好最後都能和平協意，三人進入洞穴內後發覺有很多分支(請看吸血喪屍洞穴地圖)，而且途中更有不少敵人出現，分別是矮人和骷髏(BATTLE 3)，而最終的目的就是要打倒吸血喪屍(BATTLE 4)。成功消滅吸血喪屍的莉娜等人，離開洞穴返回宿屋去，宿屋的主管便以一百個金幣和鐵石(くろがねのこう石)作報酬。







吸血喪屍洞穴地圖



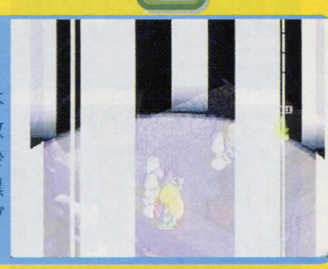
BATTLE 3

雖然矮人的數目很多，但其對付方法很簡單，只需使用(ディム・ウイン)，就可輕易將牠們打敗，至於對付這些不死系的怪物骷髏，使用普通魔法是不能使牠受傷，但是只需利用白魔法的(ホーリィ・ブレス)，就可輕易打敗牠們。



BATTLE 4

至於對付這群吸血喪屍，基本上利用低LEVEL的白魔法是沒有效的，因此要用些較強的白魔法，至於沒有攻擊白魔法的莉娜，只好使用黑魔法作攻擊，如BLAST ASHES(ブラスト・アッシュ)等魔法。



中央街道南・北則





三人向雷蘭度城鎮(レイナードシティ)前往，就在中央街道南以北地方，莉娜和娜嘉正討論雷蘭度城鎮的事，這時一位名叫阿蓮亞(アリシア)的少女前來詢問，可是她們二人並沒有理會她，經她再次詢問之下，莉娜終於聽她的說話，原來她希望莉娜不要找尋洛比魯的護身符，因為這是規則，莉娜沒有答應之下以武力來解決此事，就這樣展開戰鬥來(BATTLE 5)。

BATTLE 5

由於阿蓮亞所控制的都是魔物，因此除了阿蓮亞之外，全部要用黑魔法攻擊，如黑魔法的(ダイナスト・ブラス)，普通魔法是無效，至於加奧黎則在旁邊作直接攻擊。



◆◆特別事件◆◆

在吸血喪屍洞穴裏，在最深處有骷髏正等待莉娜等人，若前往那裏將其打倒，莉娜就可最得新必殺技和使其他人提升能力值，取勝後需離開此洞，但必須在打倒吸血喪屍之前。



雷蘭度城鎮





來到雷蘭度城鎮的中央廣場，分別在中央街（中央通り）、東街（東通り）、中央廣場和宿屋等地方這兒打聽有關假莉娜的情報，從中得知東街的宿屋已滿而不能在那裏投宿，而且還聽到有關魔導士協會的事，於是便到那裏查看，在晚上至深夜時段到魔導士協會，骷髏突然出來偷襲（BATTLE 6），莉娜將牠們打倒後回宿屋作休息。翌日的早上，三人再次來魔導士協會，莉娜將昨夜的事情説出後，會長便以五個金幣作報酬（選：事情を話してみる）。

BATTLE 6

對付這群骷髏，基本上利用娜嘉的白魔法（メギド・フレア），就能將大部份的敵人打倒，而莉娜則黑魔法作攻擊，如BLAST ASHES（ブラスト・アッシュ）等魔法，加奧黎則在旁邊作直接攻擊就可。



雷蘭度城鎮





魔導士協會事件後再次在鎮上打聽有關假莉娜的情報，在黃昏時段，三人在東街的宿屋內聽到有位女仕説見過假莉娜，她每天都會去南街（南通り）的酒吧，莉娜聽後立即到南街酒吧去，來到酒吧後看見與莉娜樣子一樣的女孩艾莉娜（エレラ），莉娜對此事非常憤怒，娜嘉乘這機會將莉娜打閒，取了護身符後急速離去，莉娜追着娜嘉到中央廣場，原來她為了三千個金幣而叛變，結果又與她戰鬥起來（BATTLE 7），雖然莉娜將她打倒，但卻被她的暗算而倒下，就這樣娜嘉獨自離去。

BATTLE 7

在這戰鬥中，娜嘉召出與莉娜同樣的石人，由於她們的攻擊不強，由加奧黎對付就可，而莉娜則可使用火球攻擊娜嘉，直至她倒下時，就能協助加奧黎對付與莉娜同樣的石人。



莉娜醒後發覺身在宿屋，原來她們二人被絲維亞救起，她先向莉娜投訴加奧黎食霸王餐一事，然後才説有關護身符的事情（選：シルフィール事情を説明する），原來這個國家在五百年前，有個護身符隱藏了寶藏地圖，但莉娜相信洛比魯的並不這樣的護身符，因而沒有理會此事便立即出發找娜嘉，由於絲維亞順路便一起同行。

中央街道南・北則





三人來到中央街道南以北的地方，絲維亞與莉娜二人在相談，原來絲維亞為了開白魔法會議而來雷蘭度城鎮，再次遇上阿蓮亞，她又因規則而不讓莉娜前進，莉娜由感到她很煩而鬧起來，絲維亞卻要莉娜解釋之前與阿蓮亞的經過，而加奧黎又忘記阿蓮亞是誰，這些事情使莉娜更煩，莉娜要她解釋的時候，她卻風馬牛不相及，最後都是以武力解決（BATTLE 8），三人取勝後便繼續前進，當來到中央街道南時，絲維亞亦離開隊伍。

BATTLE 8

由於阿蓮亞同樣是控制魔物作攻擊，因此除了阿蓮亞之外，全部要用黑魔法攻擊，如黑魔法的（ブラスト・アッシュ），千萬不要使用普通魔法，至於絲維亞亦可作攻擊黑魔法的攻擊。



多魯哈特





二人來返回多魯哈特，先到教會找洛比魯，可是卻不見他在，於是便在門前等候，在深夜莉娜説出不見洛比魯時，加奧黎才記曾見到他進入教會，由於忘不起他是誰而沒有作聲，經莉娜教訓後二人進入教會，莉娜將娜嘉取去護身符一事説出，希望能取得報酬，可是洛比魯要她取回護身符才會付款，莉娜只好四處找娜嘉的下落。

莉娜來到魔道士協會找會長詢問有關雷蘭度的護身符一事，得知那比洛比魯的護身符還要有名，不過兩者是否同一樣的物件，就只有一半的機會。之後莉娜在大街酒吧中，打聽到娜嘉剛向教會出發，於是莉娜立即到鎮外攔截。在鎮外找到娜嘉後發覺她帶着艾莉娜和假加奧黎，原來她們打算前去取報酬。莉娜為了這三千個金幣便和她們開戰（BATTLE 9）。

將娜嘉擊倒後莉娜便向艾莉娜説教，然後拿着護身符到教會，洛比魯見莉娜屶功取回護身符，便將三千個金幣作報酬，莉娜便要求洛比魯説出有關護身符的事，原來它開啟六個封印塔的鎖匙，而雷蘭度國的寶藏傳説，亦即是這六個封印塔，莉娜聽後連報酬也不要，決定協助他調查這六個封印塔，但其要求是塔內的東西全歸於她，就這樣便決定到多魯哈特西部的封印塔。正當莉娜離開教會，娜嘉為了那三千個金幣前來，於是又展開爭錢之戰（BATTLE 10），事後雖然莉娜取勝，但是娜嘉卻失去記憶…

BATTLE 9

在這場戰鬥中，娜嘉除了有艾莉娜外，還有假加奧黎助陣，但是己方只有二人，因而比較不利，首先假加奧黎由加奧黎對付，莉娜則以最快的速度將艾莉娜打倒，然後以火球攻擊娜嘉就可。



BATTLE 10

在這場戰鬥中，娜嘉同樣召出與莉娜同樣的石人，不過卻有些跟上次不同，其黃色頭髮的石人，攻擊力伙較強，先以魔法擊倒它，而其他的石人由加奧黎對付就可，之後莉娜集中使用火球攻擊娜嘉就可。



TO BE CONTINUED…

製造商：角川書店／ESP／GAME ARTS　　發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：2CD　　記憶：MEM
RPG／1P／MEM

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE

雅露典娜神團的真貌 攻略第四章

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

黑色魔法師保加的陰謀

離開基卡爾山後往南行到達魔法都市維因，當眾人想進入市內時，突然有一位婦人慌張地向莉美娜說「黑色魔法師」保加（ボーガン）帶了大班手下闖入維因內找莉美娜的媽媽，聽後擔憂不已的莉美娜正想飛奔入市回家之際，卻突然受到保加的手下所阻撓，說現在維因受保加之命任何人也不得進出，莉美娜立即叫希萊等人經南面的「轉送之泉」到維因去。在轉送之泉和上方的少年交談可得到維因傳說中的當主（LUNDER I的美亞）的照片，走到魔法陣處莉美娜會唸出咒文到達「試練的迷宮」，穿過迷宮後便可順利潛入維因。

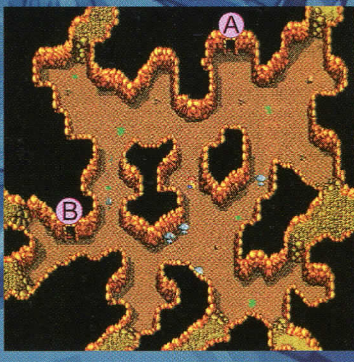




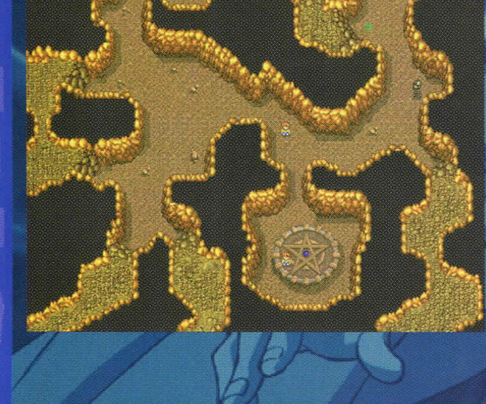
■試練之迷宮 B2



■試練之迷宮 B4



■試練之迷宮 B5



■試練之迷宮 B1



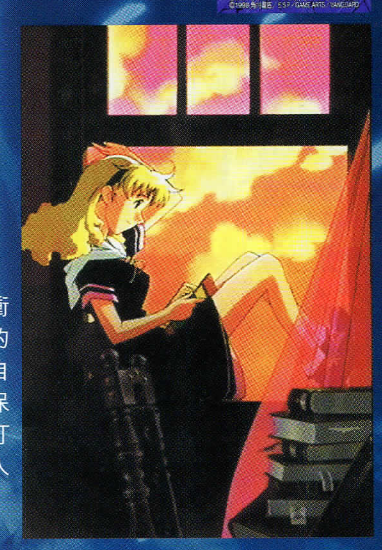
■試練之迷宮 B3

©1994 GAME ARTS ©1998 角川書店／ESP／GAME ARTS／VANGUARD



雖然莉美娜曾不斷讚美維因如何宏偉壯觀，但看市內的模樣真有點令人唏噓。來到最上方的公館內，聽見莉美娜的母親美莉亞(ミリア)正和醜陋的保加在交談着，憤怒的莉美娜即時上前大罵保加一頓，而保加則冷嘲熱諷這個沒落的維因和魔法師公會，接着更把美莉亞用魔法力變走，然後與部下們用轉送魔法相繼離開。







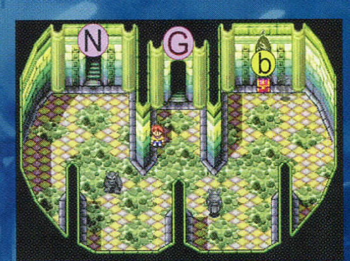
因魔法力不如保加而保護不到母親，悲憤的莉美娜傷心的衝上公館頂層自暴自棄，不知何時被封為領袖的希萊，半推半就的被朗華推迫上前安慰莉美娜，看見同伴們如此關懷自己，一向自負的莉美娜亦有點不好意思的重新振作起來，決定前往聖都找保加算賬及救回母親，而原先不准碰的寶箱，她現在亦准許希萊打開。離開維因前可先到市內的圖書館參觀，在右上方第二排最入的一個書架，可獲得莉美娜的第三張照片。

月下的露西亞



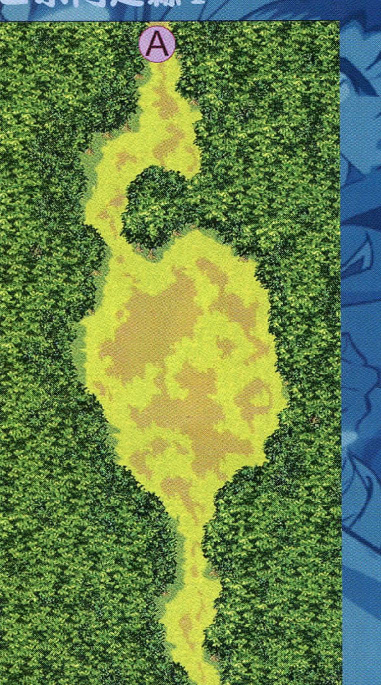




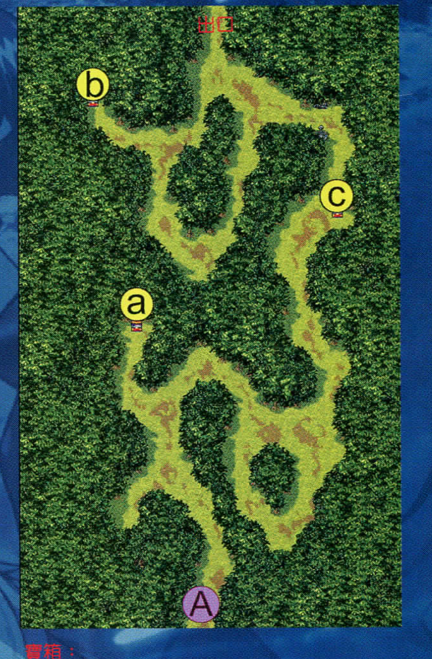


朝轉送之泉的南方前進，再穿過「水門之森」來到「水之遺跡」的入口處，因這裡的湖潮漲不能通過的關係，希萊等人決定在此休息一晚才再上路。入夜後，珍在閒聊時說露西亞現在變得像一名普通少女似的，露西亞聽後顯得有點不好意思。夜深時份，在眾人也正熟睡的時候，希萊突然醒來發現露西亞不見了，走到湖邊看見她在遺跡的湖畔中洗操，在希萊眼中這時的露西亞就像仙女般的沐浴着，竟不自覺的看得入神了，當露西亞發現希萊在看着自己後，即時驚恐的跳回入水裡，被她的一叫而回過神來的希萊，立即慌張的道歉後離開現場，雖然場面十分尷尬，但露西亞卻因自己有如此反應而顯得莫明其妙。翌日清晨，敏感的露比覺得希萊和露絲亞有點異樣而加以追問，但希萊即時慌張的否認有事發生。


■水門之森1



■水門之森2



寶箱：
aレジストリング
b戰士之紋章
c星里之光

港町亞扎多的災劫







離開水之遺跡後往南行到達港町亞扎多(アザト)，朗華以前曾在這裡任見習神宮的關係，因而決定到大神殿處拜訪神官長巴魯士(バルス)，在神殿內和女神像前的朗華舊相識交談，知道了巴魯士原來已被革職，驚訝的朗華隨即與希萊等人去到巴魯士的家(町內紅色屋頂的房子)了解情況，遇見巴魯士後他向朗華訴說瑪莉一年前曾來到亞扎多，並在這裡降下大火球以警告各人對神團要有絕對的服從心，而巴魯士就是因不服此事而遭革職的。在巴魯士家中休息過後，眾人於晚上動身前往碼頭準備乘船到聖都，但上船後才發現此船是龍氣船，多次從里奧手中逃脫的希萊等人，這次竟然自投羅網的被一網打盡。



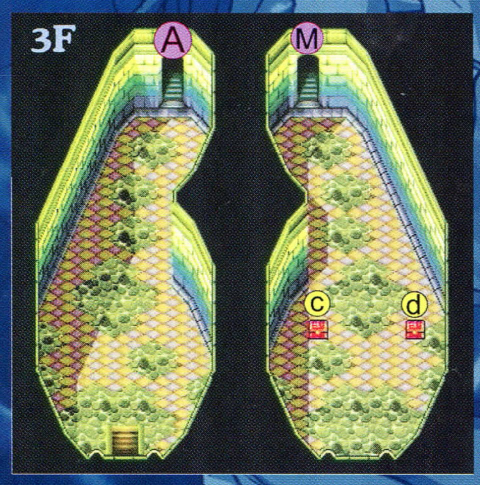
希萊等人雖被五花大縛，但仍極力地為露西亞辯護說她並非魔王，這時港町突然傳來一陣熱力，原來是神團的聖火又再降下襲擊亞扎多，里奧最初仍認為這是露西亞的所為，而朗華則告之這是神團及瑪莉所幹的好事，里奧聽後決定與希萊和朗華先去營救港町，然後再到女神像處調查朗華所說的是否屬實。在一遍火海及火球怪的襲擊下，眾人看到巴魯士受到重傷倒在家外，在朗華的魔法醫療下他總算保住了性命，他請求朗華消滅女神像手上的聖火，因此希萊等人決定闖往神殿上的大女神像處追尋真相。



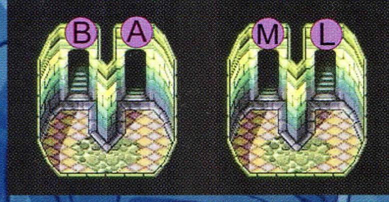


在神殿入口處雖有神官阻撓，但以里奧的白騎士威名下他亦知難而退。在一樓處發現了眾神官在施法操縱火炎，再走上神殿最高處終來到女神像的手上，在這裡終於發現了起火的原兇魔物火鳥，這怪物的弱點是冰系的魔法，與牠戰鬥時最好先裝上水之紋章。消滅魔物後終保護了港町，而里奧亦釋放了露西亞等人，這時瑪莉竟突然出現，並說要為剛才的事要向各人處以極刑，但在他哥哥里奧的插手下，她亦自知不利而暫且撤退。里奧為了查證希萊和露西亞所說的話，及確認自己所相信的正義是否正確，而決定帶眾人乘龍氣船前往聖都。

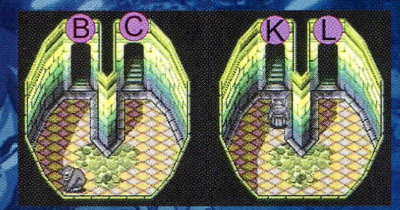
亞扎多的女神像：

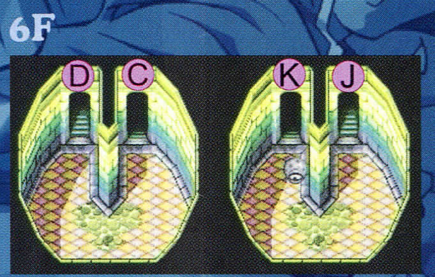


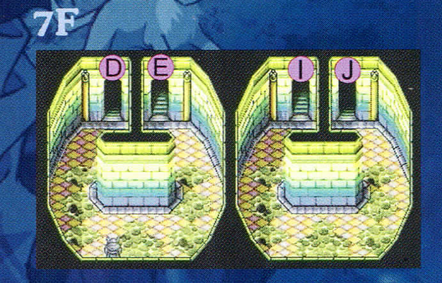


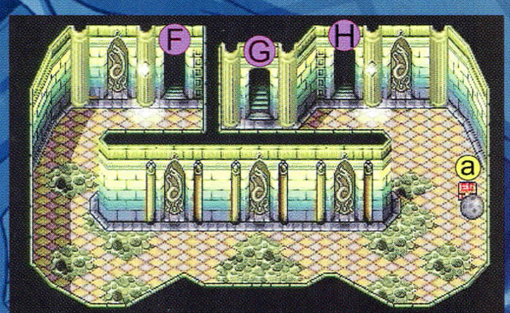


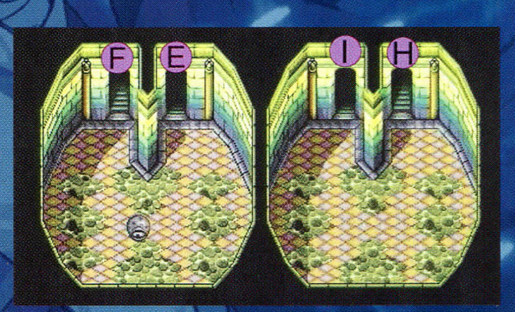




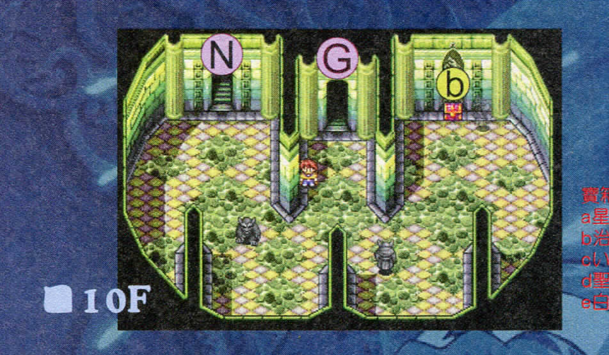












寶箱：
a星里之光
b治癒木之實
cいやしの指輪
d聖光之紋章
e白銀之光



聖都貝特富利亞的女神

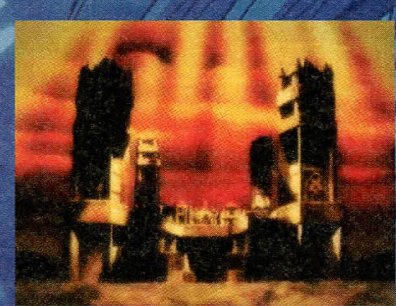








在航程途中，希萊看見露西亞一臉心事的向甲板方向走去，為了能暫時與她獨處談話，希萊不好意思地使計把露比引開。在甲板上，希萊為了打開話題而輕鬆的說着閒話，向露西亞說幾經艱辛終於到達聖都，而她亦終可完成與女神雅露典娜相見的使命，聽見希萊一番無心的輕挑話後，露西亞面露不悅的責備他說根本不明白事況的嚴重性，雖然與雅露典娜見面她可把蘇法封印，但……說到一半露西亞便難過地離開了，剩下一臉茫然的希萊獨自留在甲板上。及後露比來到不斷詢問希萊為何露西亞有點奇怪的樣子，但希萊一時間亦不知怎樣回答才好，而這時龍氣船亦快將抵達聖都貝特富利亞。











抵達聖都後，想不到第一位來迎接的人會是加里奧，他更自稱是女神新一任的DRAGON MASTER，說雅露典娜已在神殿內恭候，聽見加里奧的話而一臉迷惘的里奧立即先行走向神殿，其餘各人亦急不及待的進入都內找尋想見的人。希萊和露西亞來到上方那宏偉非常的神殿內，在接見之房間外里奧在此等候為露西亞引路與雅露典娜會面。當看見女神的樣貌後，露西亞卻憤怒的説這人並不是真的雅露典娜，並發現在她身上的魔法力並非是女神的力量，説罷便立即放出魔法攻擊這假女神，但卻被加里奧以迅雷不及耳的身法破解了，露西亞更被他的反擊弄昏，希萊雖然已用盡全力挑戰加里奧，可惜仍敗在他的強大威力下。



正義朋友（！？）蒙面白騎士登場





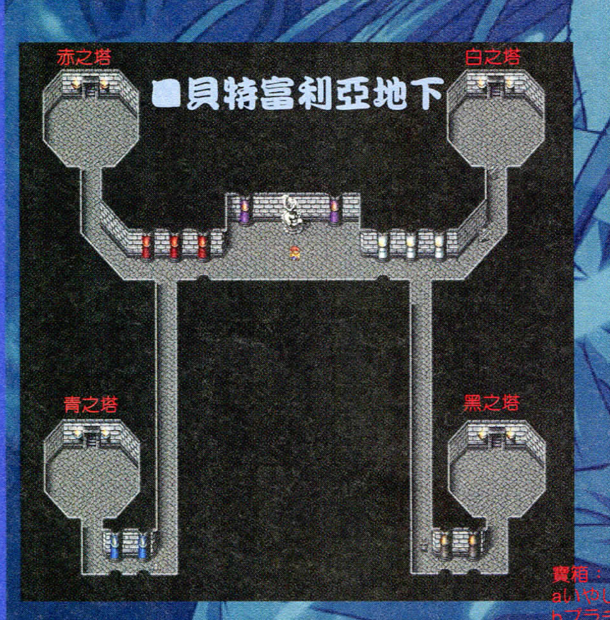
被加里奧擊敗後在監牢中的希萊和露比，雖急於去營救露西亞但想盡辨法也無法逃離牢獄，這時在監牢入口處突然出現一名古怪的幪面客，他非常瀟洒地用繩索飛到監門前釋放了希萊，還自稱是什麼正義使者「蒙面白騎士」，雖然一眼已看穿里奧這劣拙非常的化裝，但看他如此用心良苦也就由他假裝下去，這笨英雄飛過來監牢時忘記了按下摺橋的機關制，幸好真的懂飛的露比可以解困。幪了面的里奧好像終於回復了本來的真性情，但同時也表現了笨拙的性格……

離開牢房後沿樓梯落到了地下，這處是白、赤、青、黑四座塔互通的地方，在赤之塔6F監牢救回朗華，原來他與瑪莉相遇時，被控制了心身的她想出手殺死朗華，幸好瑪莉的本性突然醒覺而保住了朗華的性命，但仍被她襲擊而監禁於此。到青之塔監牢救回被困的珍，她說在向拉爾納斯要求相助調查邪龍團一伙時，他竟揭露自己原來就是珍的原師父「蒙面人」—邪龍團的首領，並向她施以重擊而被軟禁。最後到黑之塔把莉美娜釋放出來，她憤怒的訴說着剛才對保卡要回母親的事，但她的母親竟已被送到「新維恩」了，保卡更對莉美娜說當蘇法完全醒覺後，新維恩便可擁有絕對的力量，叫她乖乖看着他與莉美娜母親的喜事，不甘就犯的莉美娜接着便被保卡的魔法弄昏了。

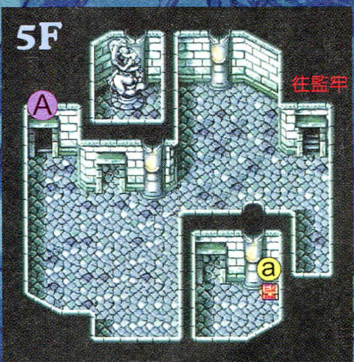


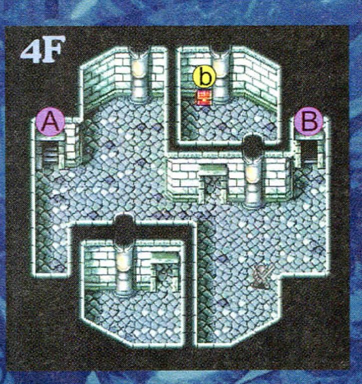


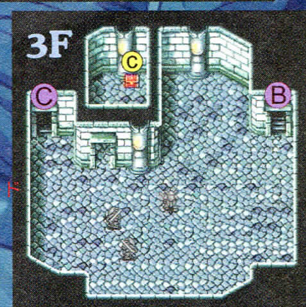


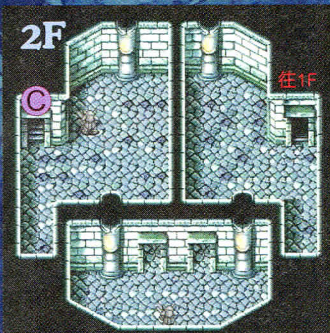






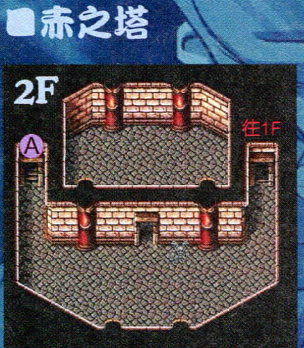


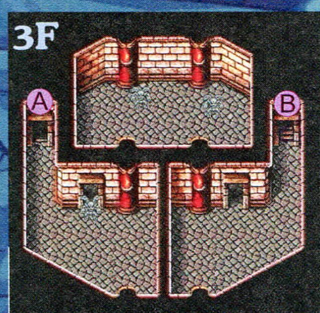


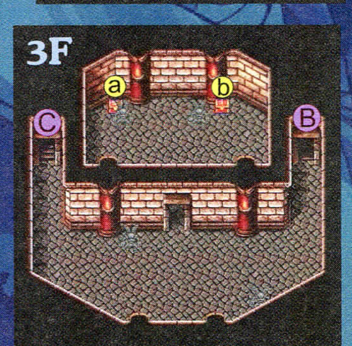


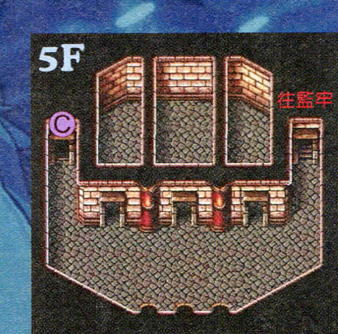
寶箱：
aいやしの指輪
bプラチナブレード
c生命之寶珠

■赤之塔



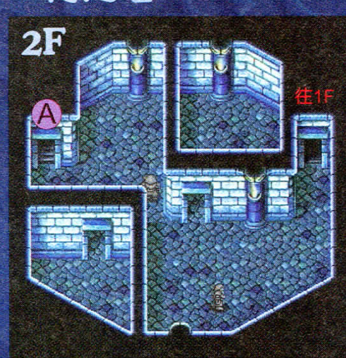


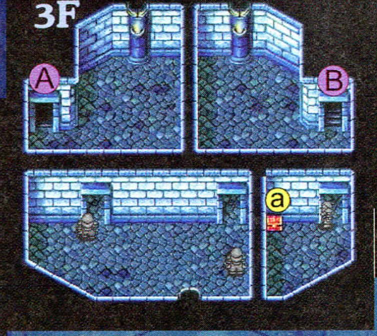


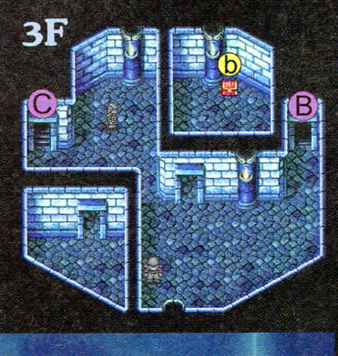


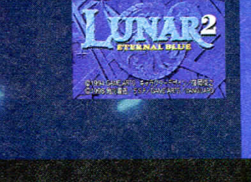
寶箱：
a業火之杖
b白銀之光

■青之塔





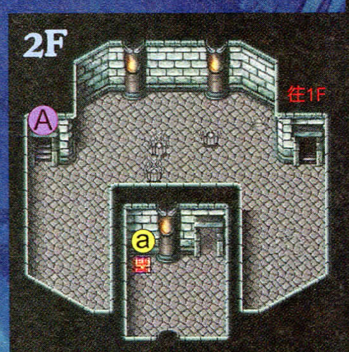


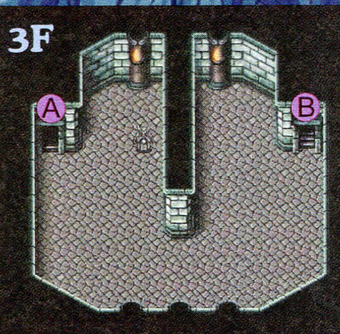


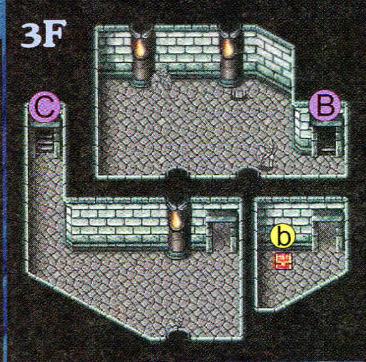


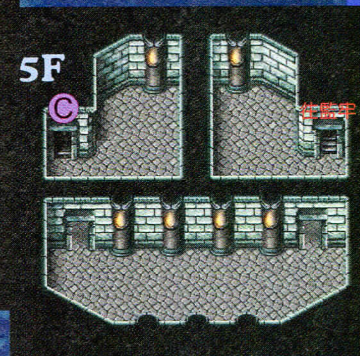
寶箱：
a貴石之護手
b精靈之髮飾

■黑之塔









寶箱：
a貴石之護手
b精靈之髮飾

第五座塔的秘密







將眾人救出後，蒙面白騎士便向各人拜別離去，正準備動身去營救露西亞之時，想不到里奧竟出現並說要一起查實雅露典娜神團的真偽，這時朗華亦趁機諷刺里奧和懞面白騎士的蠢事一番，但這單細胞的硬骨頭當然詐作不知。依里奧的指示調查地下的女神像發現了一條秘道，隨秘道來到了大神殿的另一部份，發現了被軟禁的露西亞，而假女神及加里奧亦在此，那邪毒的假女神想以露西亞作為蘇法的祭品，再說了一番狂話後便離去了。經樓梯來到了秘密囚室的後方，聽到加里奧說是蘇法想利用他復仇之心而令他復活，而露西亞卻回應以她及希萊等人的力量必可把蘇法消滅，但當加里奧提到借用人類的力量去完成她的使命，這星球和這裡的人類命運將會變成如何時，露西亞竟欲言又止的面露難色，這時加里奧透露了現在想再有進展，要得先解開聖都第五座塔的秘密，接着便施魔法離去。而里奧知道了神團的真相後，亦激動的說要跑去找那位「女神」問清真相。

將露西亞釋放下來後，她感激眾人一番後便隨即朝神殿露台方向走去，緊隨她來到露台處，露西亞說感到雅露典娜的力量就在湖的下方，接着便從露台朝湖中跳下，希萊等人見狀當然十分驚訝，但相信露西亞的希萊隨即義無反顧的跟着跳下去，其他同伴亦捱義氣的跟隨希萊。眾人安全的落到湖底後，發現了一座莊嚴的塔，露西亞說這塔正是被湖的幻象所隱藏着的第五座塔，當眾人想進入時卻被一股神秘結界所阻，正當露西亞懷疑這是否與四龍之力被封的事有關時，假女神竟突然出現，並告訴各人真女神正被利用四龍之力量所作的魔法陣封印在這「女神之塔」內，然後更喚出保卡、拉爾納斯及瑪莉出來準備圍攻希萊等人，但加里奧卻並未現身，露比驚慌地說若加里奧也出現的話就真的沒有勝算(但現在景況也不見得樂觀)，在這九死一生的時候，竟突然傳來了一陣女神的歌聲，而白龍之翼也於此時閃出了光芒，把希萊等人從圍陣裡消失得無影無蹤。









製造商：RIVERHILLSOFT/售價：420港元
發售日：發售中/容量：2 CD-ROM/記憶：1-15 BLOCK
ACT/ MEM/ 行貨



TEXT BY 酒井明樹

OverBlood 2

OVER BLOOD 2

道具及裝備一覽表

道具系一覽表

名稱	使用者	價值	賣出	備註
音聲記錄器（ボイスレコーダー）	全角色	/	×	用來儲存用的道具。
繩索發射器或矩鉤（フックショット）	全角色	500	×	是一支可以發射繩索的具，使用他便可以移動到一些高的地方。
通信機	全角色	/	×	實行任務時轉換操作角色用的道具。
小型氧氣筒（小型アクアラング）		500	〇	裝備後可以長時間在水中行動。
重力器（重力コントローラ）	全角色	500	×	令使用者的體重減 50%。
冷凍箱（フリーズパック）	全角色	100	〇	令水份凝結成冰，或冷卻火熱的地帶。
加熱箱（ヒートパック）	全角色	100	〇	令水份蒸發或令冰變回水。
賴比（ナビ）	全角色	/	×	是一個可以放在袋裏的機械人，到了第三章便可使用。
神速板（インスタントプレート）	全角色	5000	〇	能做成一塊以光形成的地面並且自動前進不可轉變方向。

回復系一覽表

名稱	使用者	價值	賣出	備註
急救噴霧（救急スプレー）	全角色	100	〇	體力完全回復
滅火噴霧（消火スプリー）	全角色	80	〇	令身體上的火息滅
攜帶式氧氣（攜帯エアー）	全角色	80	〇	回復氧氣的道具

裝備系一覽表

名稱	系列	價值	賣出	備註
舊式槍（古式統）	槍系	/	×	可以破壞玻璃
麥林槍（ディグマグナム）	槍系	〇	/	
雷射槍（レーザーガン）	槍系	8200	〇	可以使用能源彈夾補充
雷射刀（レーザーナイフ）	劍系	1500	〇	可以使用能源彈夾補充，消費能源量及威力較為少
光劍（ライトセイバー）	劍系	4000	〇	可以使用能源彈夾補充，消費能源量及威力屬於中級
紅光劍（ハードブレイカー）	劍系	9500	〇	可以使用能源彈夾補充，消費能源量及威力是在雷射武器系列中最大
刀	劍系	30000	〇	不需要補充的武器，並且可把玻璃破壞
機關槍（マシンガン）	槍系	7000	〇	可把玻璃破壞
火燄發射器（火炎放射器）	噴射系	3000	〇	/
滅火器（消火器）	噴射系	4000	〇	滅火用道具
手提火箭筒（ハンドバズーカ）	火箭系	7000	〇	可以使用火箭炮子彈補充
炸彈發射器（ボムショット）	火箭系	6000	〇	可以使用各種炸彈來補
匕首（ハンドナイフ）	劍系	/	×	初期的裝備，不需要補充的武器。

彈藥系一覽表

名稱	價值	賣出	備註
舊式槍彈夾（マガジン）	300	〇	舊式槍用
能源彈夾（エネルギーパック）	800	〇	適用於雷射槍、雷射刀、光劍及紅光劍
空氣補充夾（エアパック）	200	〇	小型氧氣筒用
火箭筒子彈（バズーカ彈）	1000	〇	手提火箭筒用
機關槍彈夾（マシンガンカートリッジ）	1000	〇	機關槍用
油槽（オイルカートリッジ）	500	〇	火燄發射器用
滅火液夾（消火液カートリッジ）	700	〇	滅火器用
麥林子彈（マグナム彈）	2000	〇	麥林槍用

炸彈系一覽表

名稱	價值	賣出	備註
迷你炸彈（ハンドボム）	80	〇	會在三秒後爆炸、可以選擇投擲、滾地和放置三項。
定時炸彈（タイムボム）	300	〇	設定爆炸時間後會自動爆炸的炸彈，威力比迷你炸彈強。
搖控炸彈（スイッチボム）	500	〇	設置後可以隨意按〇按扭起爆的炸彈。
雷射線（デコイ）	2000	〇	放置在地面的雷射電波，能令敵人的雷射攻擊無效。

© 1998 RIVERHILLSOFT INC.

鞋類系一覽表

名稱	使用者	價值	賣出	備註
噴射冰刃鞋（ブレードブーシ）	全角色	2000	○	初期的裝備。
冷魂鞋（クールソウル）	全角色	3000	○	耐熱的鞋子，在高溫的地方受傷減半。
衝擊氣墊鞋（ショックアブソーバ）	全角色	3000	○	從高處跳下來也不會受傷。
防電鞋（インスレーター）	全角色	3000	○	在有電的地方也不會受傷。
膠底鞋（ゴムナガ）	全角色	500	○	在有電的地方受傷減半。
釘鞋（スパイクブーツ）	全角色	2000	○	在冰上移動時不會滑倒。
月光鞋（ムーンライト）	全角色	70000	○	可以耐熱、耐電、在冰上移動時不會滑倒，而且從高處跳下來也不會受傷。
皮靴（レザーブーシ）	全角色	1000	○	沒有特別效果。
重金屬鞋（ヘビーメタル）	全角色	70000	○	跳躍力減半，但不會受到強風影響移動。

衣服系一覽表

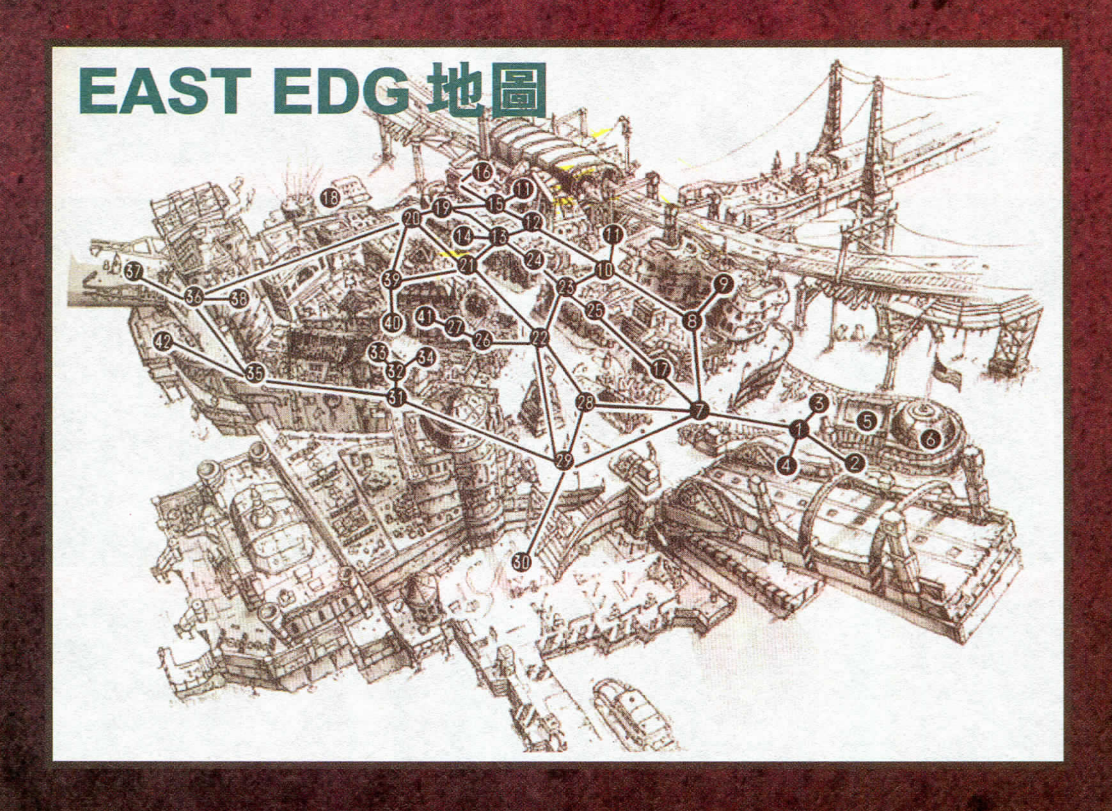
名稱	使用者	價值	賣出	備註
西部風衣（トレジャーハンター）	布朗尼	10000	○	/
紅外套（レッドレザー）	布朗尼	/	×	布朗尼的初期裝備。
狼衣（うるふのジャケット）	布朗尼	5300	○	沒有特別效果。
軍衣（アーメースーツ）	布朗尼	4000	○	沒有特別效果。
防彈衣（シールドジャケット）	布朗尼	7800	○	將爆炸和雷射攻擊造成的損傷減半。
平行服（ハラジャケット）	布朗尼	6000	○	可以放出小的降落傘。
潛水衣（ウェットスーツ）	布朗尼	2000	○	氧氣的消耗量及飛躍力減半。
跳舞裝（ダンス衣装）	布朗尼	3000	○	跳舞時使用。
黑外套（スカルレザー）	布朗尼	20000	○	與紅外套一樣但是黑色，沒有特別效果。
拿巴路 custom（ナバロカスタム）	拿巴路	2000	○	拿巴路初期的裝備。
耐熱服（ヒートプルーフ）	拿巴路	4000	○	一件不會着火的衣服。
美國衫（USA シビリアン）	拿巴路	8000	○	印有美國國旗的衣服。
中國服（チャイニーズマフィア）	拿巴路	12000	○	中國式的服裝。
老虎服（タイガースーツ）	拿巴路	12000	○	像老虎的服裝。
BAD MANIAC（バットマニアック）	拿巴路	9000	○	可以放出小的降落傘。
20 年前的衣服（20 イヤーズオールド）	拿巴路	5000	○	拿巴路 20 年前穿着的衣服。
利比服 PLUS（レイビルプラス）	克莉絲	9000	○	受傷、氧氣的消耗量及飛躍力減半。
利比服（レイビル）	克莉絲	3000	○	克莉絲初期的服裝。
豹服（エキゾチックパンサー）	克莉絲	8000	○	有豹紋的衣服。
Y. O.和服（Y.O ミアビ）	克莉絲	54000	○	紫色的日本服裝。
空姐制服（フライトウェア）	克莉絲	54000	○	可以放出小的降落傘。
Y. O.天使服（Y.O.エンゼル）	克莉絲	30000	○	以白色為主穿起來像天使。
制服（パンプキズウエア）	克莉絲	5000	○	BALL PUMPKIN 店員的服裝。

特殊系一覽表

名稱	價值	賣出	備註
信用晶片（クレジットチップ）	/	/	購買物品時使用。
巴古達地圖（パゴダマップ）	/	×	可以在看板島內取得。
50000CENTS CREDIT（50000 クレジット）	/	×	藏在 CREDIT CARD 內的報酬。
空樽（ボトル空）	/	×	可注入電油
入滿電油的樽（ボトルオイル入り）	/	×	/
鬼屋通行証（ゴーストハウスのキー）	/	×	可在第 6 章使用。
裏口的通行証（裏口のキーカード）	/	×	在第 6 章使用。
電池夾（バッテリーパック）	/	×	啟動車上的升降台。
DEVA 的部份（ディーヴァピース）	/	×	可開啟 DEVA 房間的門。
神秘膠囊（正体不明のカプセル）	/	×	/
罐裝飲料（罐ジュース）	/	×	可在機場買到。
離子炸彈（プラズマボム）	/	×	在第 2 、 3 、 5 、 7 章時能使用它破壞巨大物品。
紅色通行証（キーカードレッド）	/	×	能開啟特定的門。
銀色通行証（キーカードシルバー）	/	×	能開啟特定的門。
金色通行証（キーカードゴールド）	/	×	能開啟特定的門。
香蕉（バナナ）	500	×	在 TEMJIN BURGER 可購買到。
作業用通行証（作業用トレーラーのキー）	/	×	啟動機器及車輛。
地下鐵通行証（地下鐵のキーカード）	/	×	能開啟地下鐵的雷射閘。
馬肉漢寶飽（馬肉バーカー）	50	×	在 TEMJIN BURGER 可購買到，可回復 50% 的體力。
紅寶石（ジオストーン）	200	○	賣出後取得金錢。
綠寶石（エメラルド）	600	○	賣出後取得金錢。
鑽石（ダイヤモンド）	2000	○	賣出後取得金錢。
機械房通行証（エンジンルームのキー）	/	×	能開啟機械房的門。

© 1998 RIVERHILLSOFT INC.

EAST EDG 地圖



1. 初妖陸的停泊場



2. 展覽用的導彈前



3. 博物館旁邊的梯級



4. 北東停泊場



5. 博物館前面



6. 博物館內



7. D-NA前面



8. D-NA後面的通道





9. HALL PUMPKIN



10. 鐵路則的交差點



11. 都市部的橋



12. 鐵路前的通道



13. 飛家路家前的通道



14. 飛家路的家



15. 地下鐵入口的廣場



16. 地下鐵



17. D-NA



18. 水上巴士



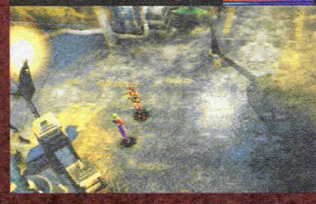
19. 飛家路家的橫街



20. 左小便橫街



21. 大聖堂前的交差點



22. 商店街



23. GOTTI TOOLS



24. AGI 8 AT



25. 大聖堂門前



26. 大聖堂



27. 鐘塔前面



28. TEMJIN BURGAR前



29. 南東停泊場



30. 室町前面



31. 室町內的Y.O.



32. Y.O.男



33. Y.O.女



34. 幽靈停泊場



35. 哥母與尼橋的三叉路



36. 哥母與尼橋



37. 哥馬商會



38. 小便橫街



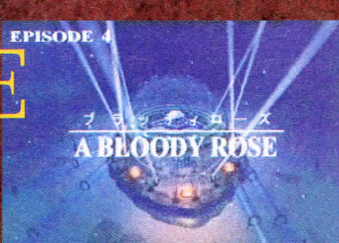
39. 小便橫街的深處



40. 大聖堂入面的特別房間

41. 幽靈巴士乘搭場

第四章 A BLOODY ROSE（ブラッディローズ）



攻略重點

1. 到大聖堂前的交匯點

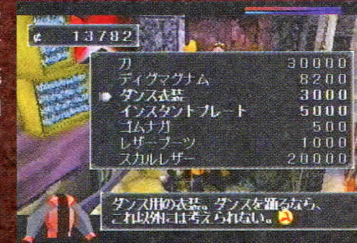
再次到大聖堂前的交匯點找這個問題的人，這次只要選擇答案三便能得到獎品。





2. 購買跳舞裝

只要到哥母奧尼橋的三叉路進入哥馬商會便能購買到價值3000CENTS的跳舞裝，因為這次的任務是需要潛入舉行派對的會場，只有購買了跳舞裝後回到D-NA並找告沙加（ホサカ）才可進入第四章的會場。

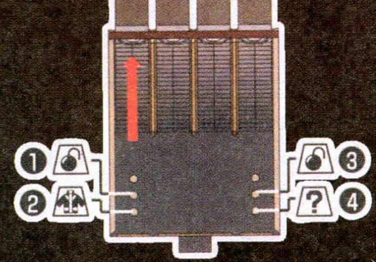


跳舞遊戲




告沙加會與你一起進入派對的會場，在會場內會碰到一名叫嘉莉（カレン）的女仕，而她便是與你跳舞的對像。至於遊戲的方式類似PARAPPA，只要依照音樂的拍子和畫面下面所出現的按鈕符號來按，當位於畫面下面的顯示吧所出現的按鈕符號到達箭咀時便要按下按鈕，否則將會被扣除位於畫面左上方的音符，而音符共有三個，雖然音符能在一定時間內回復，但是若果被連續扣除三個音符的話遊戲便會結束，遊戲共分三種難度，最困難的是「激しく燃えよう」，其次是「しっとりこう」，而當玩者失敗了三次之後便會出現最容易的「しっとりこうでも初心者なんだ」。

十字通道





月台的分叉點

車站月台

逃走路線



完成跳舞遊戲後便會出現事件，其後逃走便隨即開始，由於逃走時走錯路線便會即時結束遊戲，所以要依照路線來行走。在十字通道時只要向前走，不要走錯左邊或右邊的路線，到了月台的分叉點便要由最左方的梯級進入車站的月台。

所能取得的寶物

1. 迷你炸彈（ハンドボム）×10
2. BAD MANIAC（バットマニアック）
3. 爆裂炸彈（バーストボム）×10
4. 綠寶石（エメラルド）×1

第四章頭目攻略

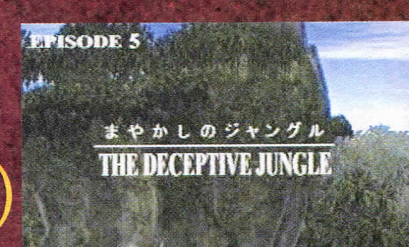


第四章頭目是要在限定的時間內將他擊倒，如果有麥林槍，在連發的情況下便可輕易將他擊倒，擊倒他後才可進入火車，如果沒有擊倒他而上火車，便會出現事件，並在頭目亂槍之數射下即時死亡。





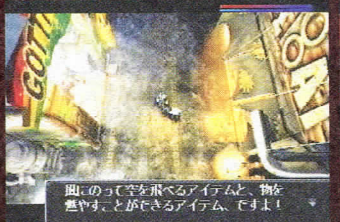
第五章 偽造的密林（フェイクジャングル）

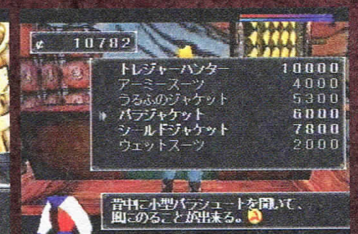


攻略重點

1. 到商店街取得情報

在商店街可見到一名警員，從這位警員口中便可得到密林中的情報，在到密林必須攜帶火錟發射器及穿着平行服，如果沒有火錟發射器可在AGI 8 AT購買，而平行服可到室町內的Y.O.男中購買得到。





2.到大聖堂前的交匯點

再次到大聖堂前的交匯點找這個問題的人，而這次他是不會問問題的，只會告訴你在小便横街的兩夥街燈之間能取得月光鞋（ムーンライト）。而月光鞋是最多功能的鞋當然要取得。



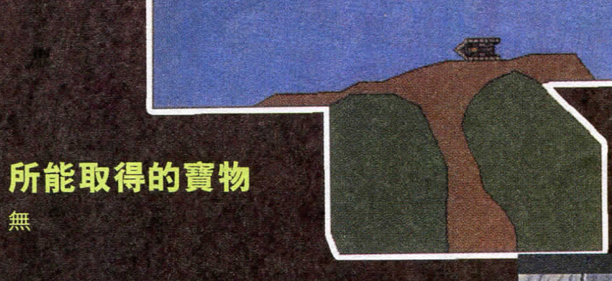


密林的攻略

所能取得的寶物

無

廣場、河流的出發地點



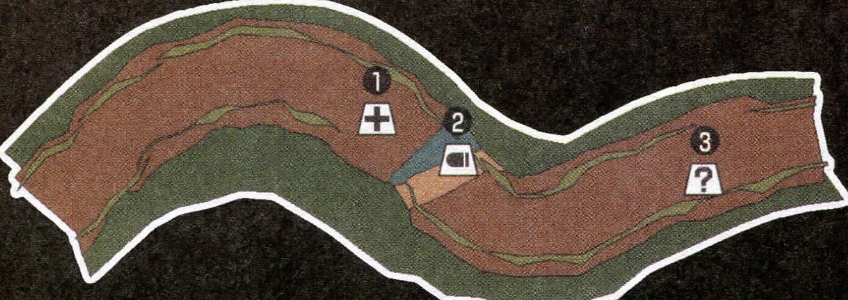
注意事項





密林這一版共分水路及陸路兩種，可由不同的角色擔當，當到達一定的地方便會自動變換角色。在開始時的地點，廣場和河流的出發地點是沒有寶物的所以不需花時間留在這裏。另一方面由於在第五章內有一部巨大重力發生裝置，所以在未破壞它前是不能發動重力器。

森林的小路



所能取得的寶物

1. 急救噴霧（救急スプレー）×1
2. 油槽（オイルカートレッジ）×1
3. 綠寶石（エメラルド）×1

注意事項

1.注意浮沙





這個地帶除了滿布地雷外而且還有浮沙，而且不幸跌進浮沙便會即時死亡，要渡越浮沙較安全的方法是可以使用繩索發射器但渡過浮沙後亦難免被炸彈一彈的命運，而且還會被扣除2CP，但如果要不使用繩索發射器，那麼便要走到畫面的最左手邊才可跳越浮沙。另外如要避開地雷也可靠小路的兩邊最右手或最左手邊行走。

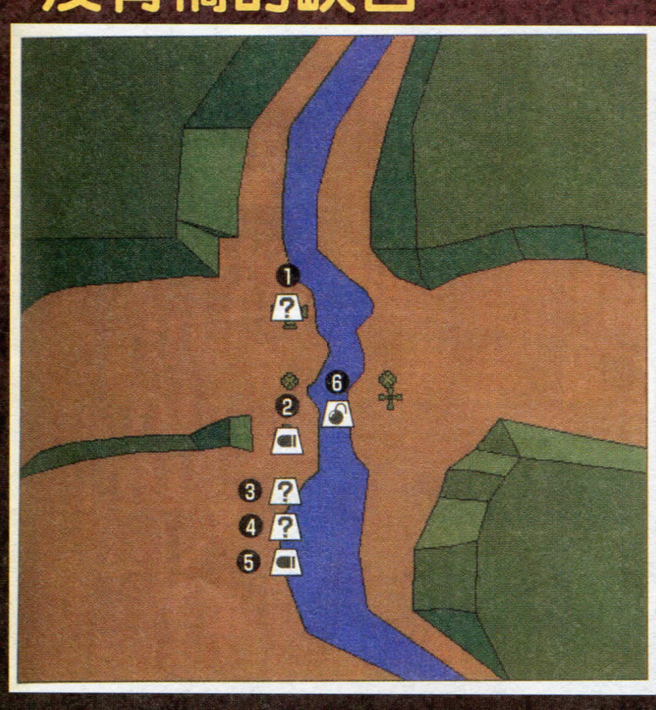
2.對中嘍囉的方法





跳越浮沙後便會遇到中嘍囉，要對付這隻大笨狗隨了與牠硬拼之外，其實亦有另一方法，可再次跳回對面岸便並且引誘牠掉進浮沙中，而擊倒牠後是可獲得10CP。

沒有橋的峽谷



所能取得的寶物

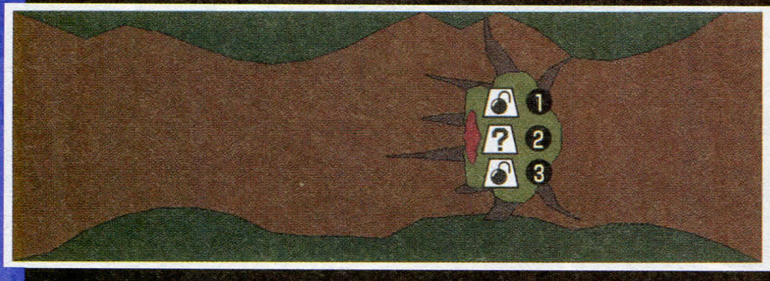
1. 紅寶石（ジオストーン）×1
2. 機關槍子彈（マシンガンカードリッジ）×1
3. 鑽石（ダイヤモンド）×1
4. 1CENTS
5. 機關槍子彈（マシンガンカードリッジ）×1
6. 雷射線（デコイ）×1

注意事項



地圖中「3」至「6」的寶物是在下方的岩洞內，由於還未能夠使用重力器，所以要跳到一些高的地方，方法是要利用炸彈把自己炸於較高的位置，例如要取得「2」的寶物將自己炸起才可到達耶子樹的頂部。至於越過山崖是可使用繩索發射器渡越。

食蟲植物的洞穴



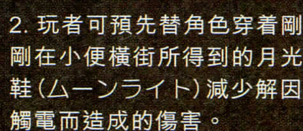
所能取得的寶物

1. 迷你炸彈（ハンドボム）×5
2. 1500CENTS
3. 定時炸彈（タイムボム）×5

對食蟲植物的攻略



1. 這隻食蟲植物是一隻全身都能夠發放電的怪物，由於它阻擋着前路，所以必須把它擊倒。





2. 玩者可預先替角色穿着剛剛在小便橫街所得到的月光鞋（ムーンライト）減少解因觸電而造成的傷害。
3. 在食蟲植物的底部利用火餤發射器攻擊是較為安全的方法，但是千萬不要走得太近或跳躍，因為當角色接觸到食蟲植物的蕊部是會即時死亡的。

4. 另一方法是穿着重金屬鞋(ヘビーメタル),因為穿着重金屬鞋後不會受風力所影響,換句話說亦不會被風拉至食蟲植物的蕊部而死亡。

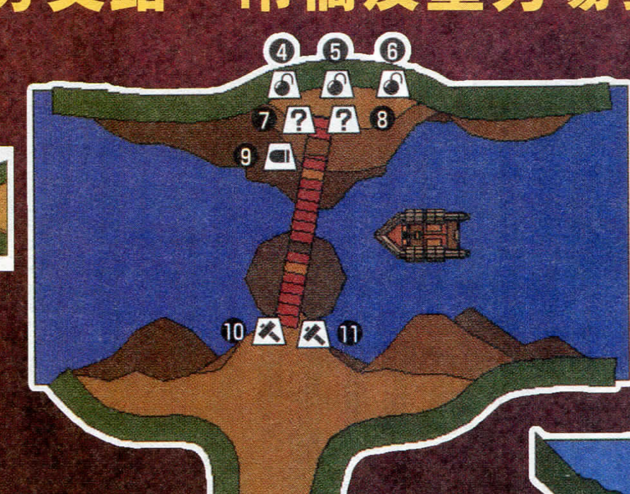


5. 而每燒一條食蟲植物的根便可得到3CP,全部有六條一共是可得到18CP而擊倒食蟲植物便可得到13CP。





T字分叉路、吊橋及重力場發生裝置



注意事項

1. 在吊橋下可遇到負責水路的角色,而快艇因為被大石阻擋着而不能前進,只有依靠負責陸路的角色跳下吊橋,然後使用炸彈或手提火箭筒把大石擊碎。





2. 擊碎了大石後便再次架駛快艇,其後便會到達重力場發生裝置,只要走到裝置的控制台,使用離子炸彈(プラズマボム)便可把裝置摧毀。(離子炸彈是屬於「?」的特別道具系。)



所能取得的寶物

1. 搖控炸彈(スイッチボム)×5
2. 急救噴霧(救急スプレー)×1
3. 冷凍箱(フリーズパック)×3
4. 迷你炸彈(ハンドボム)×5
5. 定時炸彈(タイムボム)×5
6. 搖控炸彈(スイッチボム)×5
7. 紅寶石(ジオストーン)×1
8. 綠寶石(エメラルド)×1
9. 能源彈夾(エネルギーパック)×1
10. 加熱箱(ヒートパック)×1
11. 加熱箱(ヒートパック)×1

氣流山崖

所能取得的寶物

1. 舊式槍彈夾(マガジン)×1
2. 鑽石(ダイヤモンド)×1
3. 能源彈夾(エネルギーパック)×1
4. 500CENTS
5. 500CENTS

注意事項

裝備平行服(パラジャケット),在這個地域裝備平行服後只要緊按口按鈕便可乘着上升的氣流在空中移動。



自動雷射炮地帶



所能取得的寶物

1. 定時炸彈（タイムボム）×5
2. 神速板（インスタントプレト）×1
3. 神速板（インスタントプレト）×1
4. 迷你炸彈（ハンドボム）×5

注意事項



使用雷射線（デコイ），炮塔所發射的激光會被吸至放置雷射線的地方附近，而且能維持20秒，玩者便要利用這段時間把炮塔摧毀，但摧毀「2」、「3」寶物附近的炮塔前先要取得寶物，否則寶物便會與炮一起被毀滅。至於武器方面玩者使用手提火箭筒或搖控炸彈較佳。

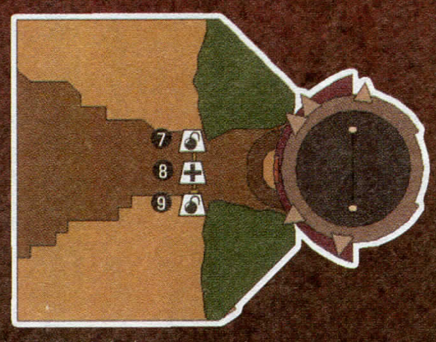
查美路家達的氣流渦



所能取得的寶物

1. 手提火箭筒子彈（バズーカ彈）×1
2. 急救噴霧（急救スプレー）×1
3. 冷凍箱（フリーズパック）×2
4. 雷射線（デコイ）×2
5. 搖控炸彈（スイッチボム）×10
6. 舊式槍彈夾（マガジン）×1
7. 爆裂炸彈（バーストボム）×10
8. 急救噴霧（救急スプレー）×1
9. 爆裂炸彈（バーストボム）×10

查美路家達前



注意事項

1. 由第一個小島去第二個小島是須要使用繩索發射器才可到達，而由第二個小島去第三個島便要穿着平行服（パラシャケット）乘着上升氣流才可飛越到達。

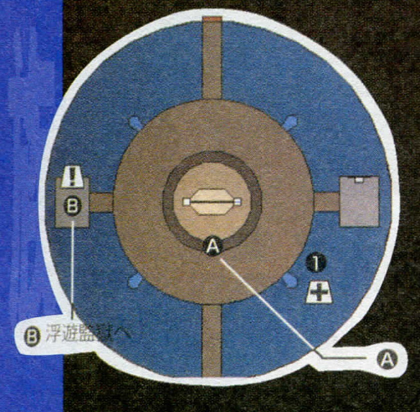


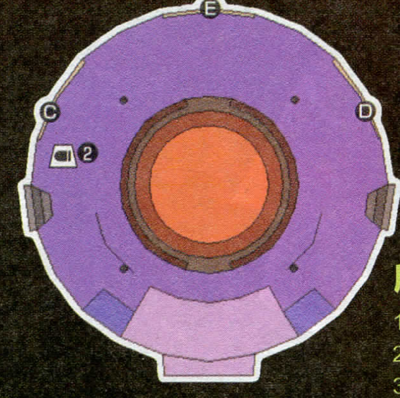


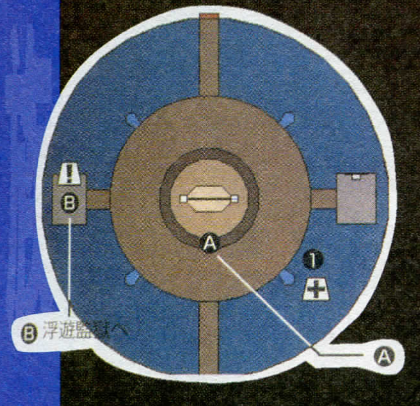
2. 對第三嘍囉（機械老虎）
如果使用麥林槍只要緊按L2及R2自動描準，大約以七發的子彈便可擊倒它，若使用劍系武器，便要按L2及R2自動描準後按L1及L2監視它的動態，如果它向着角色衝來便立即向左或右移動，乘着它攻擊時硬直的時間向它作出攻擊。

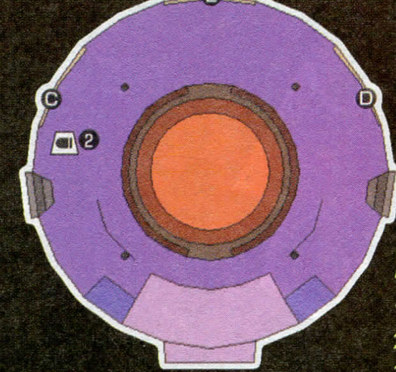


巨大斷頭台、升降機房間及浮遊監獄









所能取得的寶物

1. 急救噴霧（救急スプレー）×1
2. 手提火箭筒子彈（バズーカ彈）×2
3. 迷你炸彈（ハンドボム）×1
4. 舊式槍彈夾（マガジン）×1
5. 軍服（アーミースーツ）
6. 定時炸彈（タイムボム）×1

注意事項



1. 首先須要進入的地方是地圖中的「A」地點，因為沒有銀色通行証（キーカードゴールド）和金色通行証（キーカードレッド）去浮遊監獄是沒有作為的。



2. 進入地點「A」的升降機房間後，只要調查牆上的畫房間便會移動，轉移到第二個地方，調查地圖中「C」的壁畫可到達所長室、「D」的壁畫可到達看守長室而調查「E」的壁畫便可回到巨大斷頭台房間。

所長室房間

所能取得的寶物

金色通行証（キーカードゴールド）
紅色通行証（キーカードレッド）



注意事項



1. 紅色的通行証是藏在石箱內，利用爆烈炸彈便可把把這個石箱破壞，破壞石箱後便會出現一個小鐵箱，使用火燄發射器才可把鐵箱溶化取得紅色通行証。



2. 到地圖中的「！」位置使用紅色通行証便會出現地下水池，在水池的底部可找到金色通行証。
3. 所長室內的椅子、骨架及樹木是可隊燒毀而取得CP的要取得S級的等級便要盡情破壞。

看守長室

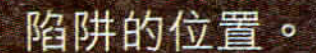
所能取得的寶物

1. Y.O.和服（Y.O.ミヤビ）
2. 能源彈夾（エネルギーパック）×3
3. 金色通行証（キーカードシルバー）
4. 雷射槍（レーザーガン）

注意事項



1. 小心房間內的陷阱
進入房間後會如果向前行便會跌落陷阱，在地圖上兩個方格的位置便是設置了



陷阱的位置。
2. 收藏着Y.O.和服的衣櫃一般舊式槍及刀是不能破壞的，如果使用炸彈的話Y.O.和服便會跟隨着玻璃一起被破壞，只有使用麥林槍把玻璃擊碎才可得到Y.O.和服。



3. 要取得銀色通行証便必須破壞升降台的系統，利用雷射槍射向升降台的紅色感應器，升降台便會落下。
4. 在房間內的樹是可以燒毀的而在上方的火把撲滅後便會留下紅寶石。
5. 取銀色通行証和金色通行証後便可回到巨大斷頭台，在地圖的「B」處乘搭升降機到浮遊監獄找第五章的頭目。

第五章頭目攻略

對莉丁攻略



這頭目因為懂得瞬間轉移，所以一般的近距離劍系攻擊是不能對她作出任何傷害的。玩者可使用火燄發射器或麥林槍便可輕易將她擊倒。

對巴拉高攻略



他手持的如意棒能伸長及縮短，近距離時便會使出全身無敵的旋轉攻擊，只有他停下來喘氣時才可攻擊到他，使用遠距離攻擊的麥林槍攻擊他是較佳的方法。



第六章 EDGY KIDS（ナイフキッズ）



攻略重點

1. 到飛家路家的大街

到了飛家路家的大街便會出現事件，布朗尼會受到兩名警察所追捕，向左小便横街逃走，突然有一位少年出來救助主角。



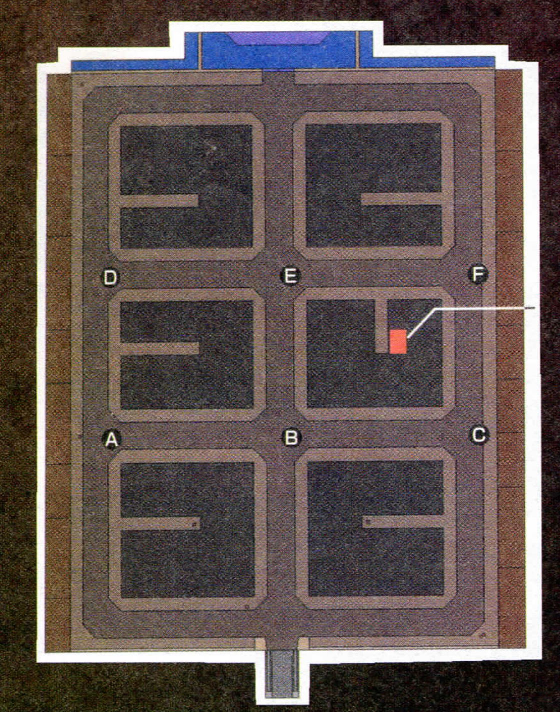
2. 購買香蕉

在 TEMJIN BURGAR便能購買到香蕉，購買後回到左小便横街重遇這少年便會再次出現事件，少年不但沒有告訴布朗尼馬莉奧斯所的居住的地方，而且還拼命逃跑，布朗尼追到哥母奧尼橋的三叉路便停了下來。而進入哥母奧尼橋後與這位老伯談話便能進入第六章的遊戲。





13號街的街道



所能取得的寶物

無

注意事項

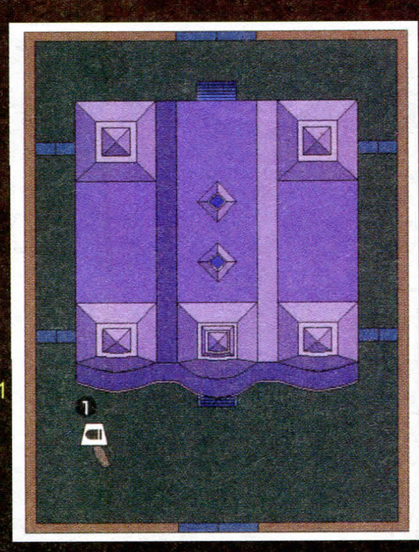
1. 在地圖中「A」-「F」的位置都會敵人出現，配備刀的話只須一擊便能將一個敵人擊倒。另外在鐵筒上的火亦可用滅火器撲滅的。



2. 擊倒六個地方的敵人再到達地圖中紅色位置的酒吧，在櫃檯內的人便會給予告朗尼一張鬼屋的通行証（ゴーストハウスのキー）。



鬼屋門前



所能取得的寶物

1. 麥林彈夾（マグナム彈）×1

注意事項

1. 越過鬼屋的方法共有兩種，第一種是進入鬼屋後從鬼屋的後門出來，第二種是要把屋頂上的頭目擊倒，然後再跨越鬼屋。兩種方法只要選擇一種便能過版，當然如果要取得大量CP的話，最好便做齊兩種。

2. 進入鬼屋的方法

可以使用鬼屋的通行証（ゴーストハウスのキー）把門打開並進入，另外亦可以使用麥林槍把鬼屋的玻璃擊碎，然後再從窗子進入。

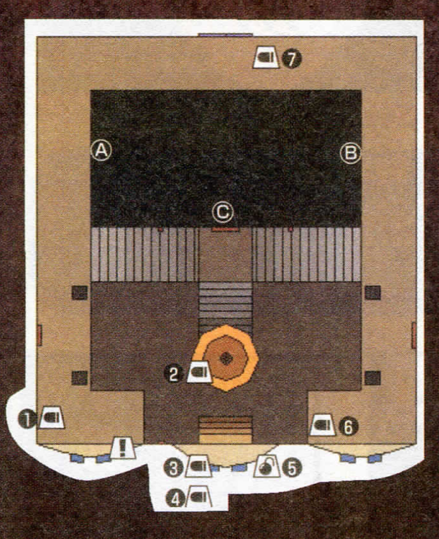
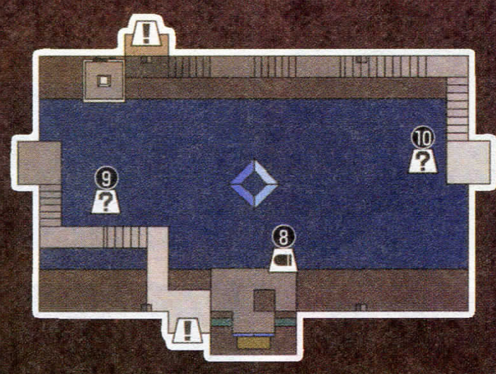



3. 對機械人的攻略

使用「刀」雖然只須斬兩刀便可將它擊倒，但是由於因為擊倒它後會發生大爆炸，而筆者雖然想盡辦法亦難逃同歸於盡的厄運，所以一定要在遠距離使用遠距離的武器將它擊倒。最好予先用刀斬它一刀，把它的體力扣除一半，然後便要拉開距離至它不會攻擊你為止，再使用最遠，最快的武器「雷射槍」，使用時要注意雷射光發出後是會稍微向上升的，所以便要在一些較低的位置攻擊，發出三發雷射光後，見到機械人被擊中便要立即逃走，原因是雖然你已拉開它至不會攻擊你的距離，但因機械人受到攻擊，所以亦會向着角色所發射的位置作出反抗。




鬼屋的大堂及井戶的房間

所能取得的寶物

1. 滅火液夾（消火液カートリッジ）×1
2. 麥林槍子彈（マグナム彈）×2
3. 舊式槍子彈（マガジン）×5
4. 機關槍彈夾（マシンガンカートリッジ）×2
5. 爆裂炸彈（バーストボム）×2
6. 機關槍（マシンガン）
7. 能源彈夾（エネルギーパッジ）×3
8. 滅火液夾（消火液カートリッジ）×1
9. 鑽石（ダイヤモンド）×1
10. 鑽石（ダイヤモンド）×1

注意事項

1. 進入鬼屋的大堂要小心留意屋頂上的吊燈下墜，若果不幸被吊燈擊中便會即時死亡。
2. 從地圖上「A」的位置進入井戶的房間，然後走到地圖中下面的「！」的位置，調查按扭，對面的升降機便會下降，再用繩索發射器跳到對面，乘搭升降機便可到達地圖中上方的「！」位置，調查按扭，位於地圖中的「C」即外面大堂梯級的壁畫便會亮了起來。




3. 調查大堂梯級的壁畫，便能進入被鐵絲網圍繞着的地方，炸毀鐵門及調查寶箱後可得到用來啟鬼屋後門的「裏口的通行証（裏口のキーカード）」，再次回到鬼屋的大堂，從地圖的左右的通道而行，便會見到鬼屋的後門，使用裏口的通行証便可走出鬼屋的後面。




賽車遊戲

按口按鈕為加速，X按鈕為剎制，左按鈕向左轉，右按鈕向左轉，與街童的老大比試賽車，目標是要得到勝利。賽車遊戲與跳舞遊戲相同的地方是，失敗三次後便可選擇較容易的模式。



待續

製造商：SEGA
售價：5800日圓
SRPG／MEM
發售日：發售中
容量：CD-ROM

By：天才軍師小寶寶

WACHENRÖDER 深入剖析 完全攻略第二回

Round 7 Moon Flowers

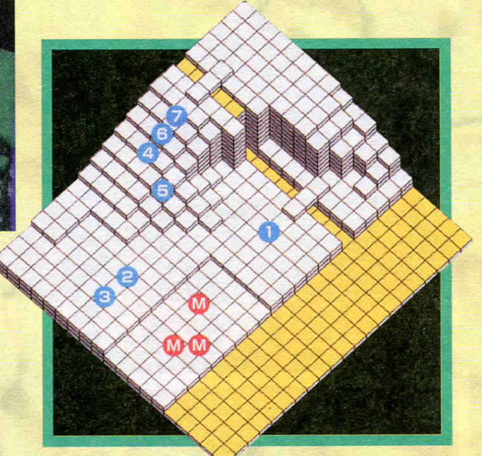
勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：路斯仁（主角）死掉

攻略要點：

在這一關中，由於敵人的位置都是在山腰之上，如果由下面開始進攻的話就會非常吃虧，所以首要的事情就是先幹掉攔着路的1號敵人，然後在過橋時順手殺去尾隨的2及3號，然後利用右面的路走到山上去。跟着便可以由上面殺下去，將敵軍一舉殲滅。





敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ビックバッグ	5	255	160	110	22	20	20	劍
2 ビックバッグ	5	245	150	100	22	20	20	劍
3 ビックバッグ	5	245	150	100	22	20	20	劍
4 ビックバッグ	5	240	175	90	22	20	20	劍
5 ビックバッグ	5	240	175	90	22	20	20	劍
6 ビックバッグ	5	235	155	110	22	20	20	劍
7 ビックバッグ	5	235	155	110	22	20	20	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
キューレンクーラー	0G	足	消費	SLEDGE的溫度下降一半
ビオブースターDF	0G	頭	消費	五回合內防禦力+30

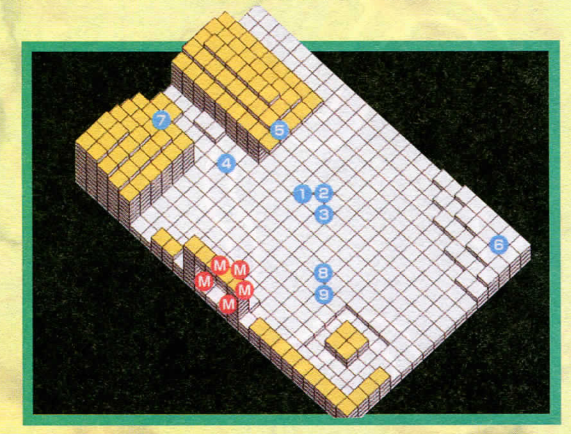
Round 8 查亞姆村廣場

勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：路斯仁（主角）死掉

攻略要點：

這幾關的敵人都不是太強，大家可以放心。在一開始的時候，1、2、3、4、8及9號的敵軍會主動向前走來，為了有效地打擊他們加強防禦，所以應先第一時間走到門邊較高的台上。將他們消滅了後，便可以留下兩人對付5和7號，其他的則可趕到右方對付6號。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ブラインド・G-A	6	300	150	110	22	18	20	劍
2 ブラインド・G-B	7	320	175	130	20	17	18	劍
3 ブラインド・G-A	6	300	160	115	22	18	20	劍
4 ブラインド・G-A	5	260	165	120	24	20	20	劍
5 ブラインド・G-D	5	245	160	90	26	20	19	弓
6 ブラインド・G-A	7	436	195	175	29	17	18	劍
7 ブラインド・G-B	5	290	170	110	27	20	22	劍
8 ブラインド・G-C	6	240	145	80	27	16	18	槍
9 ブラインド・G-A	6	310	150	115	22	17	20	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
DD・クルーメ	0G	足	消費	體力回復(中)
バオブースターAT	0G	頭	消費	五回合內攻擊力+30

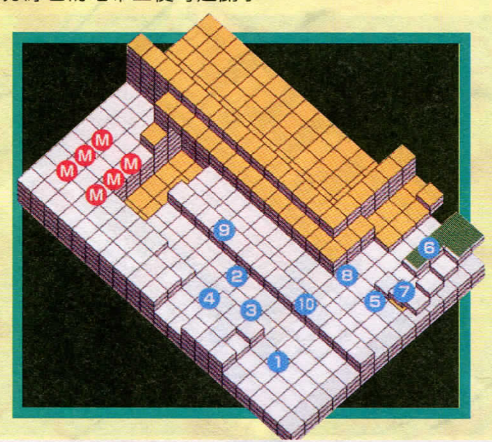
© SEGA ENTERPRISE, LTD., 1998

Round 9 採掘場

勝利條件：20回合內逃到特定的地方
失敗條件：路斯仁（主角）死掉或不能達成勝利條件

攻略要點：

這一關的地比較奇特，所以還是先看清楚地圖，訂好作戰計劃才行事。當然首要的就是先佔領高處，將一部份敵軍幹掉之後，再將整隊自軍移至地圖中央那一行的高地上，將旁邊的敵軍除去。最後，將全軍都移至地圖右方綠色的地帶上便可過關了。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ビックバッグ	7	340	180	135	27	17	19	劍
2 ビックバッグ	6	320	160	120	25	18	20	劍
3 ビックバッグ	6	325	155	110	25	18	20	劍
4 ビックバッグ	6	320	155	120	25	18	20	劍
5 ビックバッグ	7	355	180	135	27	17	19	劍
6 PFM	8	380	170	140	28	17	18	槍
7 ビックバッグ	7	340	180	130	28	17	19	劍
8 PFM	7	300	180	110	27	17	19	槍
9 PFM	6	310	155	110	25	18	20	槍
10 スタイル・カウンシル	8	385	200	140	28	18	18	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
クーゲルフェストボディ	1150G	胸	恆久	MVP+1, 防禦+30

Round 10 操車場

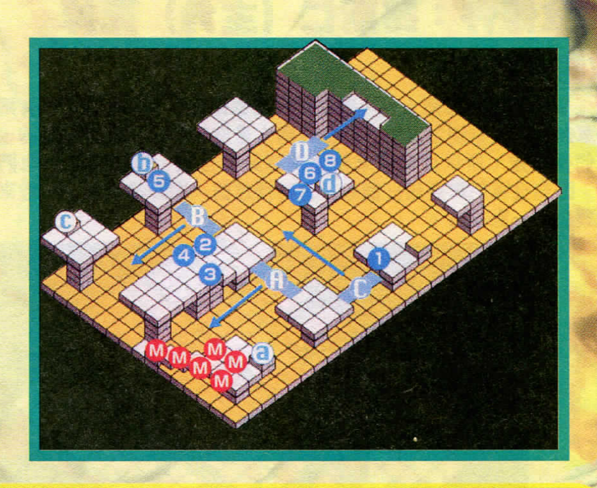
勝利條件：20回合內逃到特定的地方
失敗條件：路斯仁（主角）死掉或不能達成勝利條件

攻略要點：

這一關的地圖是由多塊分開的了「島」所組成，只如果要渡到另一個「島」上的話，則要按動機關，將中間的橋樑搬來搬去。地圖所示的a、b、c、d四個開關，分別是用來移動A、B、C、D四條橋。而如果有人在橋上，他也會被移過去的，好好記着吧，這點子在B橋上來回b及c兩個開關時可省回不少時間呢！







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ビックバッグ	7	290	180	135	23	19	21	劍
2 ビックバッグ	6	290	170	110	20	20	22	劍
3 G・イージー	6	335	160	115	20	20	22	劍
4 PFM	6	310	165	110	20	20	22	槍
5 G・イージー	7	355	185	130	23	18	21	劍
6 ビックバッグ	7	310	175	140	23	19	22	劍
7 PFM	6	310	175	120	20	19	23	槍
8 ビックバッグ	6	310	170	110	20	20	22	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
アクセルギアヴァレン	2000G	手	恆久	攻擊力15%UP, 溫度上昇率UP
DD・クルステ	0G	足	消費	體力回復(小)

Round 11 Platform (1)

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：路斯仁（主角）死掉

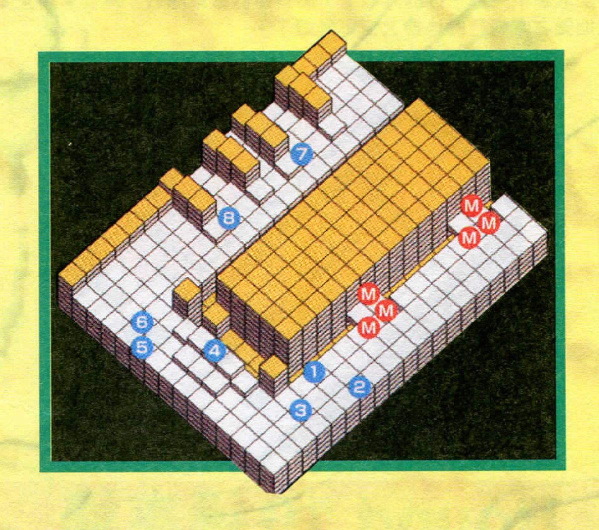
攻略要點：

在一開始時，眾人都會身處在較低的地方，所以都是先走出來吧。要留意一下拿槍的4號，在自軍走至轉角時他便會走來偷襲。另外要留意的，就是躲在高台後的8號，他會趁主角走到左下角時走出來，並使出裝器技，由於他是槍類的，所以射程很長，如果沒有好好提防的話就很容易白白犧牲。





敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 メトロ	7	340	170	135	24	19	20	劍
2 メトロ	7	335	175	125	24	19	20	劍
3 ディスチャージ	8	360	180	140	26	18	20	槍
4 ディスチャージ	7	290	160	127	24	19	20	槍
5 メトロ	7	345	180	132	24	19	20	劍
6 メトロ	8	355	185	140	23	18	20	劍
7 メトロ	8	360	185	145	20	18	19	槍
8 アニタ・デコプラ	9	350	190	140	40	16	18	槍



戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
パオプースーターAT	0G	頭	消費	5回合內攻擊力+30
1-3リミットモア	600G	手	恆久	軸心變動域固定，範圍內攻擊力UP

Round 12 Platform (2)

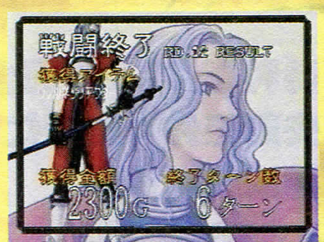
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：路斯仁（主角）死掉

攻略要點：

當消滅了一隊敵人後，敵軍援軍便立即出現。幸好我們也有兩位新力軍加入。要特別注意的，就是該兩人是沒有等級及體力限制的，而且他們都很強，所以用他們來做擋箭牌非常合適，但請勿依賴他們的戰力，因為自軍仍需要藉打倒敵人來獲得經值，提升等級的。一般來說，只要小心一點便行。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 メトロ	8	370	195	145	22	19	18	劍
2 メトロ	9	390	205	155	23	18	18	劍
3 メトロ	8	370	195	145	22	19	18	劍
4 テンペスト	8	350	180	130	28	17	17	劍
5 テンペスト	8	350	180	130	28	17	17	劍
6 テンペスト	9	360	198	142	30	17	17	劍
7 ディスチャージ	8	300	175	130	26	18	19	槍
8 ディスチャージ	8	300	175	130	26	18	19	槍

戰利品

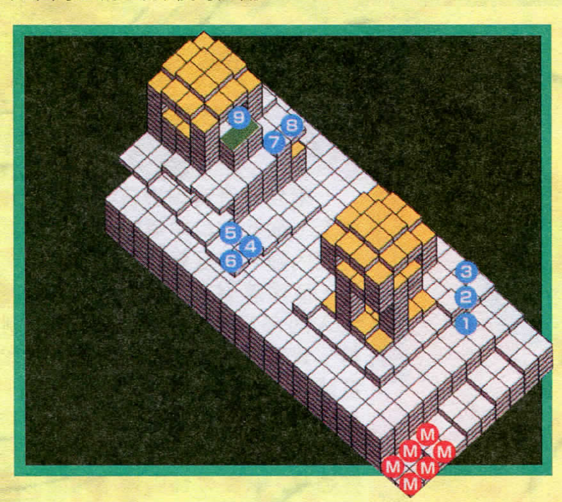
名稱	價值	裝備位置	種類	效果
ヴァルネソリアクター	900G	頭	恆久	防禦的準確率20%UP

Round 13 裁決之塔

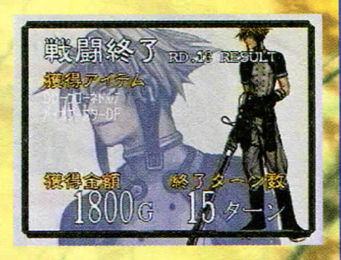
勝利條件：打倒頭目後走到特定位置
失敗條件：路斯仁（主角）死掉

攻略要點：

一看這一關的地圖便可知道這一場戰役非常不利。由於是由下攻上的關係，在初頭為了突破敵軍，大量的使用裝器技可是少不了，當然，我們仍可使用剛才兩位劍士來開路或作擋箭牌。另外，在塔頂的頭目也會使用裝器技(還不只一次呢！)，所以要小心應付。幹掉他後，只要走到台前(地圖綠色的地方)便可過關。







敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ブラインド・G-A	9	375	185	135	25	18	20	劍
2 ブラインド・G-A	9	375	185	135	25	18	20	劍
3 ブラインド・G-C	10	380	190	140	28	17	19	槍
4 ブラインド・G-B	10	400	200	110	23	18	19	劍
5 ブラインド・G-B	10	400	200	110	23	18	19	劍
6 ブラインド・G-C	9	355	210	95	30	17	17	槍
7 ブラインド・G-A	10	370	190	115	25	18	18	劍
8 ブラインド・G-B	10	400	190	135	23	18	19	劍
9 チェザール	11	300	200	110	35	16	17	劍

戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
DD・グローネトルテ	0G	足	消費	體力回復(大)
バオブースター DF	0G	頭	消費	五回合內防禦力 +30

Round 14 城門

勝利條件：打倒頭目後走到特定位置
失敗條件：路斯仁（主角）死掉

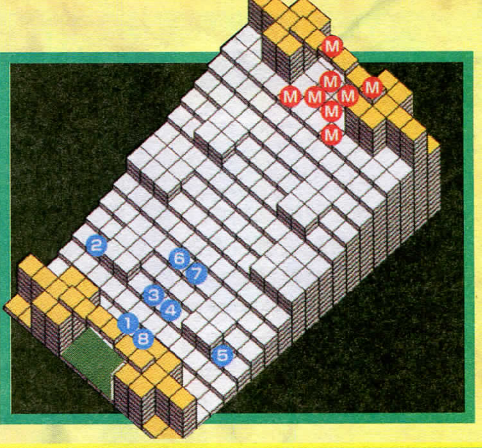
攻略要點：

看到這一個地圖，大家也覺得開心吧！因為是向下攻的關係，我軍佔有極大的有利形勢，但也不可掉以輕心，因為敵軍的防禦力也明顯提高了。另外，由於是八人應戰，所以陣中可能有一位能力值較低的同伴，可要好好保護他哦，他可是敵軍的目標呢。經過一輪夾擊，將敵軍頭目(8號)打敗後，只要走到城門前(綠色方格上)便可過關。





敵人名稱	等級	HP	AT	DF	SP	MVP	ATP	種類
1 ブラインド・G-C	11	410	190	135	28	18	18	槍
2 ブラインド・G-A	10	450	190	145	30	17	18	劍
3 ブラインド・G-D	10	400	190	140	30	17	18	弓
4 ブラインド・G-D	10	400	190	140	30	17	18	弓
5 ブラインド・G-A	10	460	190	150	30	17	18	劍
6 ブラインド・G-A	11	470	210	155	27	18	18	劍
7 ブラインド・G-A	11	470	210	155	27	18	18	劍
8 カリフ	12	490	220	175	32	16	17	劍



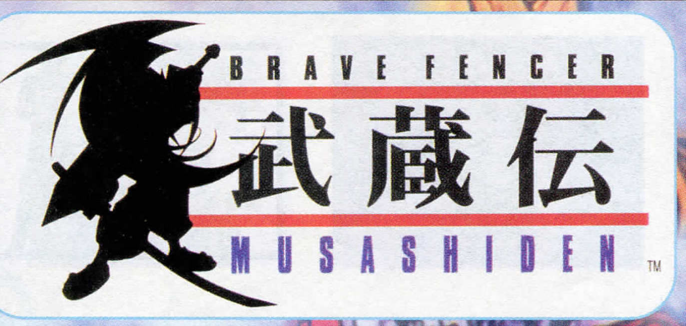
戰利品

名稱	價值	裝備位置	種類	效果
バオブースターDFX	0G	頭	消費	7 回合內防禦力 +45
アクセルギアヴァレン	2000G	手	恆久	攻擊力 15%UP, 溫度上升 UP

下　期　再　續

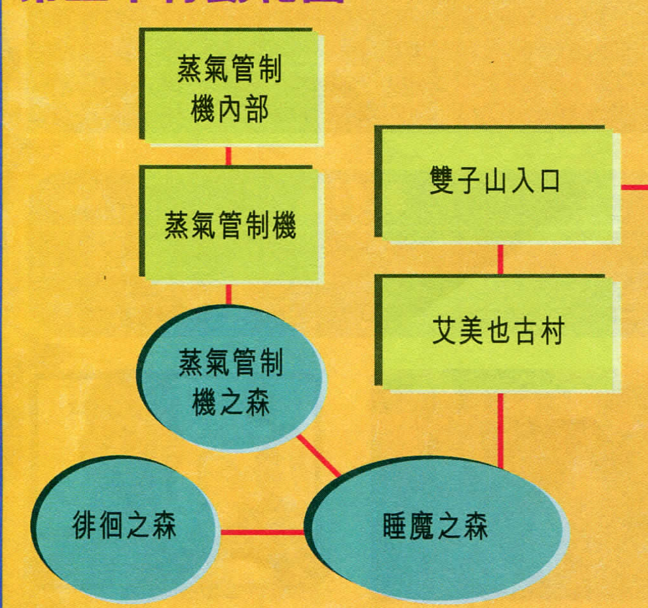
ARPG MEM
製造商：SQUARE
發售日：發售中
容量：2×CD-ROM
售價：420港幣

TEXT：機動武者MS



BRAVE FENCER 武藏傳

第五章 在廢礦築巢的東西



艾美也古村

故事

經過一番苦戰後的武藏返回村中，看見村長垂頭喪氣地說着甚麼都沒有的說話，武藏便上前詢問，村長卻要他到各店鋪詢問，於是只好依照他的說話做，從村中的店鋪得知原來公主要求他們取大量的金錢，來彌補修城堡的費用。

武藏見村中的人毫無生氣，便回也古列克城將事情告知執事，豈料到公主由早上開始到現在都不知所踪，武藏只好四處找她回來。武藏乘吊車到村口，突然嗅到一些古怪的氣味，看看四周發覺有少量濃煙，相信是蒸氣管制機再次發生失控事件，於是武藏便到蒸氣管制機調看。





蒸氣管制機

故事

來到蒸汽管制機前發現管理員倒在地上，從他的口中得知公主進入蒸汽管制機內部，而且更令蒸汽管制機再度暴走，武藏感到此事很古怪，於是便決定進入內部調看，在武藏進入管制機之前，管理員將管制機的活門交給武藏，當武藏如上次一樣進入管制機內，看見公主自言自語地說話，她完全沒有注意到武藏的存在，武藏上前詢問她為何會在這兒，公主才慌張地不知如何回答是好，感到懷疑的武藏看見公主裙下有一條尾巴露出，便伸手調查，發覺公主是由路．柯亞露帝國的多寶所假扮，多寶見作戰失敗便立即逃走，由於她急於逃亡，所以留下一袋錢，這就是她從村民中取得來的錢，武藏將這袋錢回收後，決定將之歸還村長，接着就要立刻阻止



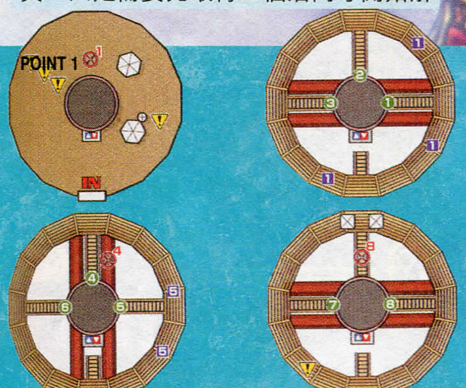


© 1998 SQUARE

主要謎題或難題

POINT 1

今次的減壓方法與上次的大同小異，只是需要先取得三個活門才開始解壓行動，分別是1號、5號、8號，首先在1F取得1號活門，然後到4F取得8號活門，之後到3F取得5號活門，接着開始解壓行動，同樣順序開動這八個壓縮器，在門前調查後，畫面的左右方分別出現兩條能量計，左方的能量計會不斷自動上升，當能量計的水平上升至OK的位置時，按口掣將能量截停，如果停在OK的位置內，右方的能量計就會上升，當右方的能量計上升至最高點時，門就會打開。至於那八個管制機的減壓方法與之前的同樣，但是需由1號管制機開始，不過越大的號數，其左方能量計的提升速度會越快，另外，在畫面左上方的時間是開關限制，如果在那時間限制內不能成功令下一個管制機減壓，那就要由1號管制機開始過。





儲水池 GO TO 徘徊之森

故事

武藏成功解決蒸汽管制機暴走事件後，村長和管理員分別前來，武藏將假公主一事説出和將村民的錢還給村長，雖然村長對武藏取回錢一事表示讚揚，可是卻指責武藏帶假公主回來，並吩咐他要小心，事後二人離開這裏。武藏亦繼續旅程，回到城中找占卜士得知道下一本五輪之書的位置就在儲水池附近，於是便起程到儲水池。

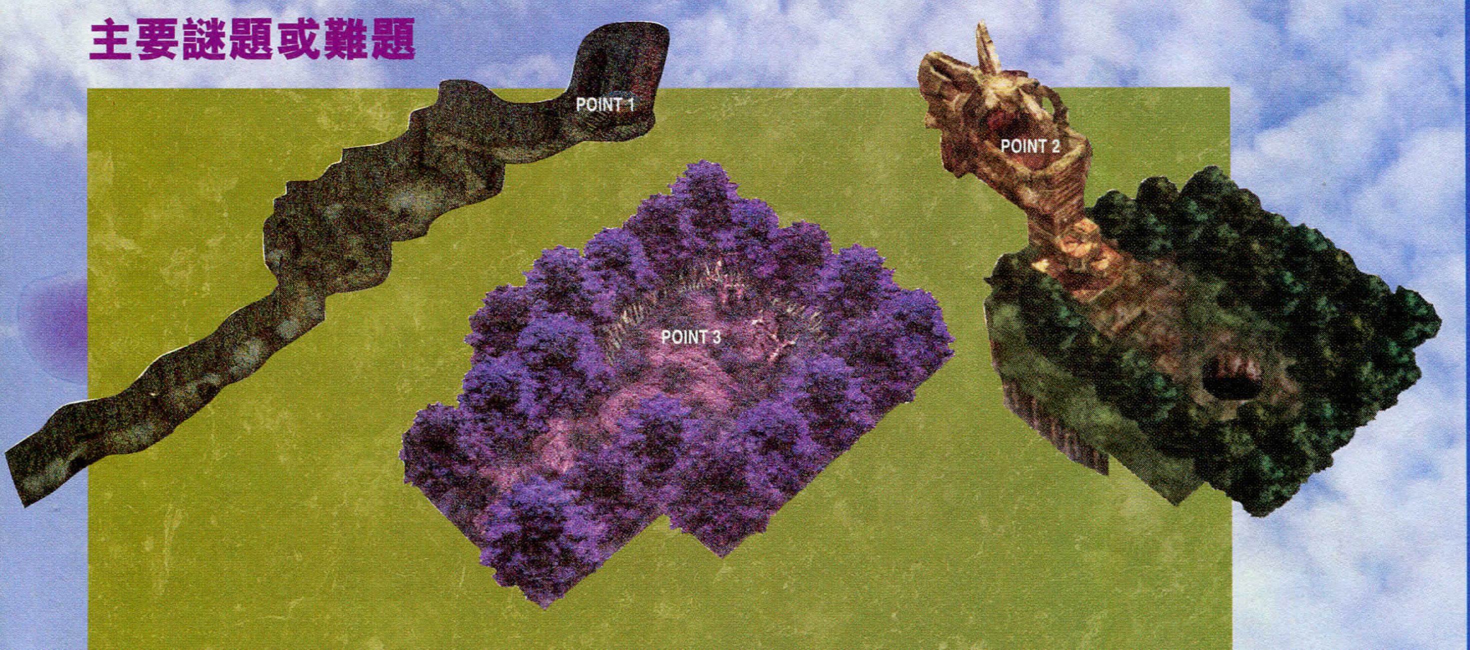




來到儲水池的右邊，發現一個細小的洞穴中，進入裏面查看，到達盡頭時，在地上發現火之紋章，利用火之卷的力量將它解放，使到地下的熔岩噴出，從而令到洞頂穿一個大洞，之後武藏從盡頭的牆邊爬上洞頂，來到陌生的地方，爬上前方的石牆發現刻有風之紋章的石碑，利用光之劍將其打碎，就取得「風之卷」。這時武藏便嘗試風之卷的力量，結果將地面鑽穿，武藏亦掉下徘徊之森。

由於衝力過大，武藏當場暈倒，剛巧莉露與其姊保娜迪正在相議些甚麼，當武藏掉下來時使二人感到驚訝。就在保娜迪欲取去光之劍利加多，武藏突然醒過來，莉露在情急之下使用共手上的鎗將武藏變成水晶，保娜迪因此事而責怪她，二人無可奈何地唯有離開這裏。當武藏打破水晶後，看不見二人的踪影，便離開這裏。

主要謎題或難題



POINT 1

在這兒使用火之卷的力量，將紋章解放，就可以使熔岩噴出，然後便可爬上洞的頂部。



POINT 2

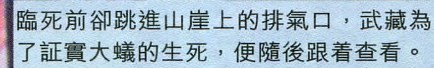
取得風之卷後在凸出來的地面，一邊使用風之卷力量，一邊按緊口掣，就能將地面鑽穿。



POINT 3

當那兩姊妹離開後，使用光之劍(即按△掣)，就可離開水晶。





艾美也古村 GO TO 廢礦

故事

武藏由睡魔之森回艾美也古村後，在村口看見吊車管理人正在煩惱着，上前詢問得知有一隻大蟻正在吊車站徘徊，不願離開，這時武藏想起可利用吊車的衝力來撞牠，於是照計劃實行，武藏回城後利用吊車到達村口，在撞擊之下大蟻即時受了很大的傷害，可是在牠臨死前卻跳進山崖上的排氣口，武藏為了証實大蟻的生死，便隨後跟着查看。

進入排氣口查看，發現剛才的大蟻屍體，而在右方有一團毒氣正阻擋通道，好奇的武藏便進入去查看，當來到盡頭時，就會遇上風之卷的CRYSTAL GUARDIAN，經過一番激戰，最後終於打倒大蟻后，而風之卷的力量亦得以解放。





POINT 5

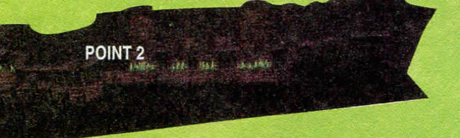


POINT 7

POINT 8

主要謎題或難題





POINT 3



POINT 1

要通過這兒就要一邊使用風之卷力量，一邊按緊口掣，這樣除了可打散毒氣之如，亦可通過這兒。



POINT 2

這兒有很大個空隙，武藏的二段跳都不能跳過，這時使用地之卷的力量將旁邊的大石弄下來作踏腳石就可。



POINT 3

來到這裏突然刮着大風而不能前進，但只需要一邊使用風之卷力量，一邊按緊口掣，就可以通過，途中還有很多錢可取。



POINT 4

來到這兒需要利用旁邊花形敵人的特殊能力才能繼續前進，至於下一個斜坡，則要一邊跳過對岸一邊吸收敵人的特殊能力。



POINT 5

這兒是扇葉的下方，爬上最頂部按下扇葉旁的按鈕，就可開動扇葉，從而繼續前進。



POINT 6

來到這個洞穴，看見中央的地面凸出，這時站在上方一邊使用風之卷力量，一邊按緊口掣，就可鑽穿地面。



POINT 7

來到這兒便要乘搭吊車進入大蟻之巢，可是在這段路程中，會遇上不少障礙物和大飛蟻的阻攔，武藏必須回避它(牠)的吊車，可是吊車被擊中四次，因此要特別留神。



START

1黑	2紅	3紅	4紅	5黑
1紅	2黑	3紅	4黑	5紅
1紅	2紅	3黑	4紅	5紅
1黑	2紅	3紅	4紅	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5紅
1黑	2紅	3綠	4紅	5黑
1紅	2紅	3黑	4黑	5黑

1黑	2黑	3黑	4紅	5紅
1紅	2紅	3綠	4黑	5黑
1黑	2黑	3綠	4紅	5紅
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1黑	2黑	3紅	4紅	5黑
1黑	2紅	3紅	4黑	5黑
1黑	2黑	3紅	4紅	5黑
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1黑	2黑	3黑	4紅	5紅
1黑	2黑	3紅	4紅	5黑
1黑	2紅	3黑	4黑	5黑
1紅	2紅	3綠	4紅	5紅
1黑	2紅	3紅	4紅	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5紅
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1紅	2黑	3紅	4黑	5紅
1藍	2藍	3紅	4紅	5紅
1黑	2紅	3黑	4紅	5藍
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1紅	2黑	3紅	4紅	5黑
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1紅	2黑	3紅	4黑	5紅
1紅	2黑	3黑	4紅	5黑
1黑	2紅	3紅	4黑	5紅
1紅	2紅	3綠	4紅	5紅
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1紅	2黑	3藍	4藍	5藍
1藍	2藍	3藍	4黑	5紅
1藍	2藍	3紅	4藍	5藍
1藍	2藍	3綠	4紅	5紅
1紅	2紅	3紅	4黑	5紅
1紅	2紅	3綠	4藍	5藍
1紅	2黑	3紅	4紅	5紅
1紅	2紅	3紅	4黑	5紅
1紅	2黑	3綠	4黑	5黑
1黑	2紅	3紅	4紅	5紅
1黑	2紅	3紅	4紅	5紅
1黑	2黑	3黑	4紅	5紅
1黑	2黑	3黑	4黑	5紅
1紅	2紅	3紅	4紅	5黑

1黑	2黑	3紅	4紅	5黑
1紅	2紅	3紅	4黑	5黑
1紅	2紅	3黑	4黑	5黑
1黑	2紅	3黑	4黑	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1紅	2紅	3黑	4黑	5紅
1黑	2紅	3黑	4黑	5黑
1黑	2黑	3紅	4紅	5黑
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1黑	2紅	3黑	4紅	5黑
1黑	2黑	3黑	4紅	5黑
1黑	2紅	3紅	4黑	5黑
1黑	2黑	3黑	4黑	5紅
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1黑	2黑	3黑	4黑	5紅
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1黑	2黑	3黑	4綠	5黑
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1黑	2黑	3黑	4黑	5紅
1黑	2黑	3紅	4黑	5黑
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1藍	2藍	3藍	4紅	5紅
1黑	2黑	3黑	4黑	5紅
1紅	2紅	3藍	4藍	5藍
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1黑	2紅	3紅	4紅	5黑
1紅	2紅	3綠	4紅	5紅
1藍	2藍	3綠	4紅	5黑
1黑	2紅	3綠	4藍	5藍
1藍	2藍	3綠	4紅	5黑
1紅	2黑	3綠	4藍	5藍
1藍	2藍	3綠	4黑	5紅
1紅	2黑	3黑	4紅	5黑
1黑	2紅	3綠	4黑	5紅
1紅	2黑	3黑	4黑	5黑
1藍	2藍	3綠	4黑	5紅
1紅	2黑	3綠	4藍	5藍
1藍	2藍	3紅	4藍	5藍

（註：● 可通過的位置／● 有大蟻／● 有大石／● 有大閘）

POINT 8

作戰前的準備

由於牠有很多攻擊是帶毒，所以來這裏之前先吸收像毛蟲敵人的特殊能力，使到武藏隨時有解毒能力。

攻擊模式 & 攻擊方法



1）用其前足會由腹部開始撥向胸部，這時利用二段跳來回避，接着就可上前攻擊其頭部。

2）當牠被擊中時就會從腹部的發光處會放出幼蟲作攻擊，這時必須將牠們逐隻打倒。

3）在武藏所站立的地方（即牠的腹部），會不時使用針的攻擊，但在牠攻擊前其腹部會先作動，因而可知道從那裏會使用針的攻擊。

4）其中足會不時將武藏捉住，除了使武藏中毒外，其傷害很大，因而要多以二段跳來回避。

5）當牠受一定程度的攻擊後，在其腹部會露出水晶，只要一邊使用風之卷力量，一邊按緊□掣，攻擊水晶就扣牠的體力。

第五章救人名單

人名：霧殊．華基奧
地點：大蟻之巢



人名：音樂團長巴拉也
地點：大蟻之巢



人名：騎士團長達捷奧里
地點：大蟻之巢



第六章 光之劍利加多

第六章行動範圍

路．柯亞露帝國的空中要塞

空之卷之地

蒸氣管制機之森

睡魔之森

艾美也古村

雙子山入口

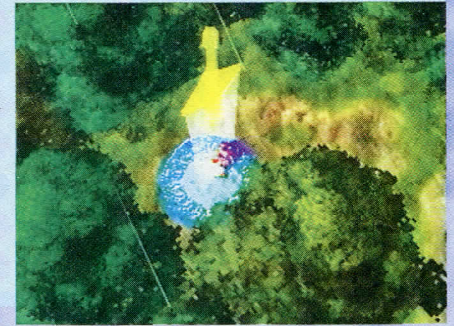
睡魔之森

故事 & 主要謎題

當武藏打敗了蟻后後，站在風之紋章上將使用風之卷的力量，就這樣武藏被風的力量吹到睡魔之森，由於他已很疲倦而不知不覺睡在地上，不一會，真的里羅前來弄醒了武藏，武藏看見真後說出自己已取得四卷五輪之書，可是第五卷空之卷卻毫無頭緒，真便將傳說說出「空之日，大樹森林裏，天空上降下神之淚時，巨大的風柱便會引導你」，之後武藏便到村中打探情報和補充物資，就可準備前去找空之卷的所在地。

在武藏的記憶中，曾在蒸氣管制機之森見過地上個地之紋章，於是便前往查看，跳上蒸氣管來到那個地之紋章處，武藏利用地之卷的力量將其解放，使到旁邊的大石跌下，從而能夠爬上牆到達另一處，行到盡頭發現地上有風之紋章，於是便順理成章的使用風之力量，可是卻沒有半點異像發生，這時武藏想起真所說的傳說和村民的說話，武藏在這裏等待空之日的來臨，空之日即是過了水之日後的早上七時至中午十二時之間，這時天空會突然下起大雨，這情景剛與傳說互相吻合，武藏趁這段時間在風之紋章上使用風之卷的力量來解放封印，之後天色突然昏暗起來，由紋章那裏捲起一股強風，將武藏吹到半空。



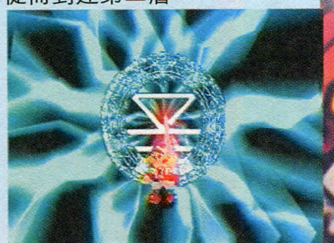


空之卷之地

故事 & 主要謎題

武藏被強風吹上天空後來到一個環境很優美的庭園，這個庭園分為三層，第一層外圍會看見三個刻有地之紋章的石磚，武藏利用二段跳到石磚上，連續使用兩次地之卷的力量將石磚踏平；當三個石磚踏平後，在中央處便會出現入口，然後利用水之卷的力量走到中央的入口，從而到達第二層。





在第二層可看見有處有三個刻有火之紋章的石台，武藏利用火之卷的力量將三個刻有火之紋章的石台燃點着，之後就武藏所站的石台便會自動升起，到達第三層，亦即是最高處。這時發現這裏就是收藏第五本五輪之書空之卷的地方，武藏利用光之劍將石碑打碎，順利取得空之卷。

就在這時候，空中突然出現一個巨大的要塞，原來這是路．柯亞露帝國的空中要塞，它慢慢接近這個空中庭園，然後放出吸管將空中庭園內空之力吸去。而奧嘉大佐出現在武藏臉前，他勸告武藏將光之劍交出，若是不肯依從，武藏將會受到不好的對待；武藏當然不會依從他的說話，只要他釋放菲莉公主，奧嘉大佐冷笑後便返回要塞，武藏為了救回公主便打算跳進要塞，雖然不慎掉下來，幸好及時抓着空中要塞的吸管，因此武藏沿着吸管的出入口進入空中要塞。





路．柯亞露帝國的空中要塞一

故事 & 主要謎題

在開始時武藏先要通過這帶有高壓電的水池，可是由於牆邊都帶有高壓電，這時必須使用空之卷的力量作空中飛行來前進（儲力後按緊×掣和方向掣就可），除了不能碰到牆邊外，也不能跌進水池，就有如玩電流棒般。經過這些水池後就會來到圓筒形的隧道前，這圓筒形的隧道中有不少針山和陷阱，再加上它會不停轉動，令武藏的行動帶來很多不便，因而多些利用二段跳和空之卷的力量來前進，這會比較容易通過，若果不慎跌進陷阱，就要由頭開始過。





BOSS 戰

通過圓筒形的隧道後不久，遇上盜賊三人組之一的賓，他指責武藏偷取金鐘一事，說要報一箭之仇，從而與武藏戰鬥起來。

攻擊模式 & 攻擊方法

1) 他會飛上半空拋下炸彈作攻擊，向準地上的角落散播炸彈，令其爆炸來攻擊武藏，只要到地上最空廣的地方，利用二段跳躍來回避四周炸彈的爆風就可。



2) 炸彈攻擊之後他便會降下地面，這時利用光之劍攻擊一次，然後立即跳起回避或作防禦狀態來抵擋他的巨斧攻擊就可。

3) 巨斧攻擊之後他便會再一次硬直，這時再用光之劍攻擊一次，然後立即遠離他來回避其長槍攻擊，由於這攻擊是成一直線，因此要配合二段跳躍來回避。



4) 在長槍攻擊之後他便會重複炸彈攻擊的行動，因此只需跟着這個形式攻擊他就很容易打敗他。

路．柯亞露帝國的空中要塞二

故事 & 主要謎題

打倒賓之後便離開這房間，當武藏前進後來到一個古怪的地方，這裏有很多刻有紋章的門，但無論進入那度門均會返回原來地點，武藏正在苦惱時，想起曾在村長手中取得的古代日曆所記載的紋章與這裏的很相似，於是便嘗試跟隨這紋章的排列方法前進。

首先進入右邊地之門，在房間裏可利用風之卷力量到達對面，然後利用地之卷的力量將地下的黃色掣按下四次，便可找到日之門。進入日之門後，先用空之卷的力量飛過針山，來到另一邊時以二段跳的高度，同樣以空之卷的力量飛到盡頭，那時盡頭的針山就不會出現，便可找到月之門。進入月之門後，利用木柱跳到右上方，這時就可找到火之門。

當進入火之門後，看見兩支火炬，利用火之卷的力量燃點









兩支火炬，令地板推出，之後前方的石磚便會上下移動，武藏跳上石磚頂到左方，就會發現水之門。進入水之門後看見四支火炬，這時用水之卷的力量將四支火炬弄熄，令地板消失，然後再用水之卷的力量跳下，到達右下方發現風之門。經過一間空房後一陣強風吹來，這時使用風之卷的力量逆風而進到達對面，便可找到空之門，最後利用空之卷的力量到下層去，再用空之卷的力量前進便可。

◆ 紋章的代號



BOSS 戰

經過一番努力，終於成功通過要塞的迷宮，這時盜賊的首領艾特正等待武藏，他與寶一樣指責武藏的偷金鐘的賊，還要一説前恥，於是就與他戰鬥起來。





攻擊模式 & 攻擊方法

1) 首先他會以火炎波作攻擊，這攻擊的範圍比冰龍的還要大和快，因此只能以邊跑邊用二段跳來回避，當他使出這招後會有一個至命傷，他會停下來作休息，此時是攻擊他的好機會。

2) 當他受到攻擊之後就會四處走，放出兩個皮球後將之引爆來作攻擊，由於其爆出來的火球速度太慢，可看準來回避，當然亦可用二段跳來回避。

3) 他使出火球攻擊後就會重複火炎波攻擊的行動，因此很只要重複以上的做法就可容易擊倒他。

路・柯亞露帝國的空中要塞三

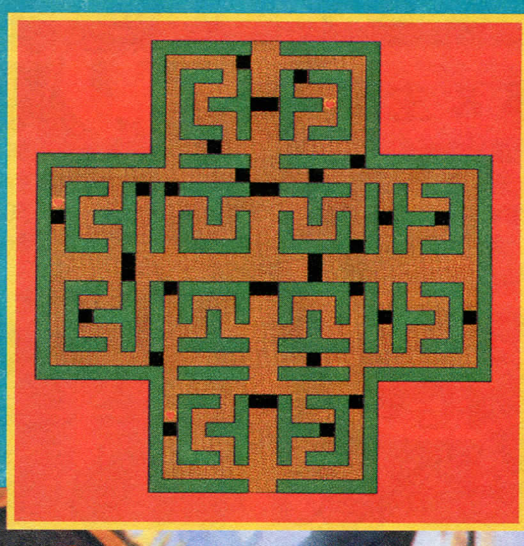
故事 & 主要謎題

武藏擊倒艾特後便乘搭升降機到另一個地方，這兒是個很美麗的庭園，但是途中有不少敵人把守，而且敵人的體力和攻擊力都很高，是比較難應付的舞台，因此不理他們為妙。不過若是身有大量回復道具，就不妨在這裏升LEVEL。在途中武藏會在特定的地方遇上大門，只要將大門擊毀就能繼續前進，在中段會經過一個小型的花園迷宮，出路只有一個，來到盡頭後爬上山崖，這裏有數個炮台，將所有炮台打倒，就可到要塞的內部。在內部中同樣有不少強勁的敵人，也可不用理他們，只要一直向前進，就可到達BOSS的房間。





◆花園迷宮



BOSS 戰

由於今次的首領是多寶，武藏並不會向她動武，於是使用跳舞的形式來分勝負，只要武藏能跟她跳三隻舞，就可以通過這裏，相反武藏失敗的話，就會被電流攻擊，

舞蹈	指令			
1	□△○×	□△×○	□△○×	□△○×□
2	×○△□	×○△○	×○△□	××○○□
3	×△○□	×△○×	×△○□	××△△□

路・柯亞露帝國的空中要塞四

故事 & 主要謎題

多寶敗給武藏後便讓他離去，武藏在環迴通道上看見奧嘉大佐正挾持着菲莉公主登上最高處，武藏立即上前追趕。當他來到另一間房時，武藏身體突然浮在半空，原來是空之卷的力量自然發動而成，可是在武藏的後方卻是空之卷的CRYSTAL GUARDIAN TOWER OF DEAD。





BOSS 戰——最後的 CRYSTAL GUARDIAN

攻擊模式 & 攻擊方法

1) 它首先會推出牆壁阻礙武藏，其紅色的水晶放出激光，這時只要保持在水晶和牆壁之間的位置就不會受傷。

2) 當它受到一定程度的傷害時，就會放出的電牆，這時盡量避免接近電牆就可。

3) 它的體力降至三分一，有部份紅色的水晶會放出混亂光線，使武藏行動混亂，這時必須先找到不會放出混亂光線的水晶處作回避。


4) 由於它的攻擊會不斷重複這三種，只要跟以上的方法來回避就行。

5) 它的弱點是綠色水晶，由於其綠色水晶會經常改變位置，所以在攻擊之前都需要尋找一番，當找到水晶的位置，就應立即前去用光之劍攻擊。





路・柯亞露帝國的空中要塞五

故事 & 主要謎題

擊倒最後的CRYSTAL GUARDIAN後，武藏上前解放空之紋章的力量，在這時迪基拉總統突然從上方出現，而奧嘉大佐以公主作人質，威脅武藏交出光之劍，迪基拉總統更命令奧嘉大佐解決武藏；這時奧嘉大佐並沒有聽從指示，而且更指責迪基拉害死他的父母，這時迪基拉感到奇怪，原來奧嘉大佐是由真所假扮的，而且更知道他就是前任路・柯亞露帝國的皇帝之子，迪基拉是為篡位而殺害了他父母。就在他開鎗攻擊迪基拉時，在他身後突然響起了連串的鎗聲，原來他被迪基拉的兒子波魯特所暗算。在這情形之下，武藏只好將光之劍交出，迪基拉接收光之劍後將把公主拋下，然後利用光之劍解放空之紋章，使黑暗魔人的封印解除。









當黑暗魔人得已釋放時，迪基拉總統顯得十分高興，誤以為自己可以操控魔人來統治世界；豈料黑暗魔人一腳將他踏死。而在地上受了重傷的真，亦吩咐武藏離開這裏先和公主一起逃走，武藏不忍心留下他一人，就在武藏上前救助他時，真已被黑暗魔人踏死…武藏見到自己無法救助他顯得十分激動，公主上前阻止武藏，武藏只好跟隨公主離開，在這時光之劍自動返回武藏的身邊。

武藏和公主立刻離開這裏，可是魔人卻在後追趕着，武藏不斷奔跑和跳躍，當武藏來到石台時，小次郎挾持着菲莉公主要求與武藏決鬥，這可不是決鬥的時候，魔人亦隨後趕上，他把公主打開，並將小次郎吸進體內，黑暗魔人加小次郎對武藏的怨念，進化成第二狀態。

武藏繼續前行，在塔上發現公主正倒在這兒，武藏將她扶起，公主對武藏心知這一戰是無可避免，只好叫武藏加油，之後武藏便踏上升降台，到塔頂準備與黑暗魔人作最後一戰。

BOSS戰——黑暗魔人（第二形態）

攻擊模式 & 攻擊方法

1) 牠會作出360度的回轉，以尾巴橫掃整個版面，雖然可以二段跳來回避，但由於速度很快，比較難以觸摸。

2) 必須與牠保持距離，全因牠會以右手高速捉住武藏，然後大力拋下，令武藏受傷。

3) 應乘牠收招時利用光之劍攻擊頭部，攻擊五次後牠頭部的水晶變成紅色，此時再次用光之劍攻擊頭部，就能減牠的體力。

4) 當牠受到一定程度的攻擊時，就會噴出火炎攻擊，此時只要走到頭的下方回避就可，但有時則用火圈攻擊，利用二段跳就可回避。





BOSS戰——黑暗魔人（最終形態）

攻擊模式 & 攻擊方法

1) 火攻擊，他會單手向天放出火炎，並且會像流星般墜下作攻擊，只要看準火炎的落點，四處走動來回避就可。

2) 風攻擊，他會長出兩隻翼，以翼的擺動來刮起大風，將武藏吹走，這時只需用風之卷的力量與他低抗就可。

3) 地攻擊，他會在地面上放出火圈作攻擊，只要以二段跳來回避就可。

4) 水攻擊，他會單手向天放出水泡，掉下來的水泡會分散成無數的小水泡攻擊，只要看準水泡的落點，以四處走動來回避。

5) 空攻擊，他會分成五個分身攻擊武藏，這時要以四處走動和跳躍的配合來回避，另外，有時是以大劍攻擊，這時只需向着其中一個方向走就可。

6) 待他出招後立即用雷光丸吸收他的能力，當成功後他就會變成球體，這時用光之劍攻擊，就可減他的體力。





戰鬥絡束

武藏將黑暗魔人打倒後，戰鬥亦告結束，勇敢的武士武藏再一次用光之劍將黑暗魔人封印，經過這兩次的封印，亦代表着「光之劍」傳說的真實，但是新的武藏傳説又在何時開始…

在這個和平的時候，公主返回自己的城內，國王與王后亦回來，公主氣憤地指責他們抛下自己而去遊玩，國王與王后都感到十分抱歉，但當王后看見武藏時，便問他的來歷，公主説出他是救命恩人，國王聽後以為在他們不在時有甚麼不得了事情發生，不過公主卻隱瞞武藏來這裏一事，這時武藏説出將光之劍放回原處一事，當國王看見武藏手上的光之劍後感到驚訝，武藏便向國王説出他就是傳説中的勇士武藏，接着便離開城回到螺旋之塔，再次將光之劍封印起來…



揭開遊戲的秘密

必殺技的由來

基本上武藏除了可用雷光丸吸取敵人的特殊能力外，還有自己學回來的必殺技，究竟從那裏學回來呢？只要救出特定的人物，到城內召見他們就可以學得必殺技了，分別是：



必殺技1：くしざし
召見的人：曲藝師拿姆魯(將大柑交給他)
必殺技指令：按△掣抛下敵人時，再按△掣

必殺技2：十文字斬
召見的人：騎士拉特
必殺技指令：按口、△掣

必殺技3：ダッシュつき
召見的人：打掃婦祖美羅
必殺技指令：在DASH中，按口掣

必殺技4：まき割りダイナマイト
召見的人：騎士哥保洛尼
必殺技指令：按口、△、口、△掣

必殺技5：デスペラードアタック
召見的人：騎士烈特
必殺技指令：按口、口、△掣

必殺技6：タンシオーネ·クロスアタック
召見的人：騎士團長達捷奧里
必殺技指令：在二段跳中按△掣

取得真雷光丸

基本上武藏手上的雷光丸已有一定的威力，不過若武藏將鍛鍊屋多特救出，在城中召見他時，他會為了感謝武藏，便會鑄造武藏的雷光丸成為真雷光丸，其威力比雷光丸高。



第二週目？！

當看完結局畫面後，玩者可以在這裏記錄，之後便會返回標題畫面，當玩者用這記錄開始遊戲，就可以由取空之卷之前時開始遊戲，武藏再一次進入路·柯亞露帝國的空中要塞和購買未買的模型。



十三隻美古位置

在這世界中總共有十三隻美古，牠們分別在不同地方，武藏只要找到牠的話，將牠捉住之後將牠抛出，就能取得啤梨，服用後武藏的HP最大值便會增加25點。



美古位置表

數隻	發現章數	地方
1	第二章	吊車站旁的空地
2	第二章	睡魔之森
3	第二章	雙子山 A
4	第三章	監獄
5	第三章	地底湖
6	第四章	儲水池
7	第四章	睡魔之森
8	第四章	雙子山 A
9	第五章	風之卷的所在地
10	第五章	吊車站上方空地
11	第五章	大蟻之巢
12	第五章	大蟻之巢
13	第六章	蒸氣管制機之森



決戰！超級大美古

當十三隻美古全部捉住時，武藏可在徘徊之森遇上牠們的爸爸，超級大美古見到武藏後會作出攻擊，這時若武藏將牠打倒，便可拾到很多寶物。



THE END

製造商：TGL／容量：CD-ROM
發售日：月日／價格：
SLG／MEM／2P

OFFICIAL PRODUCT

By：熱血教練小寶寶

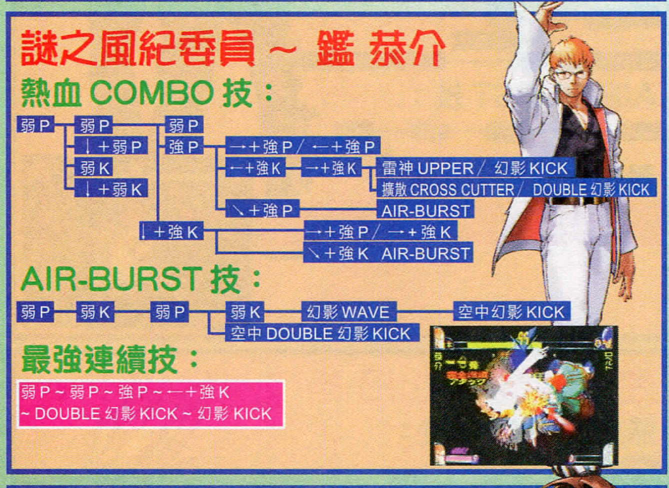
私立Justice學園

全人物連續技組合及最強連續技表

(PS版EVOLUTION DISK對應)

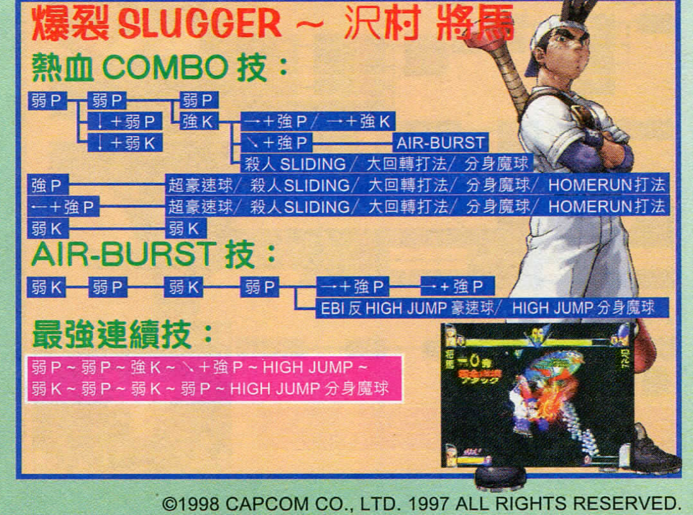




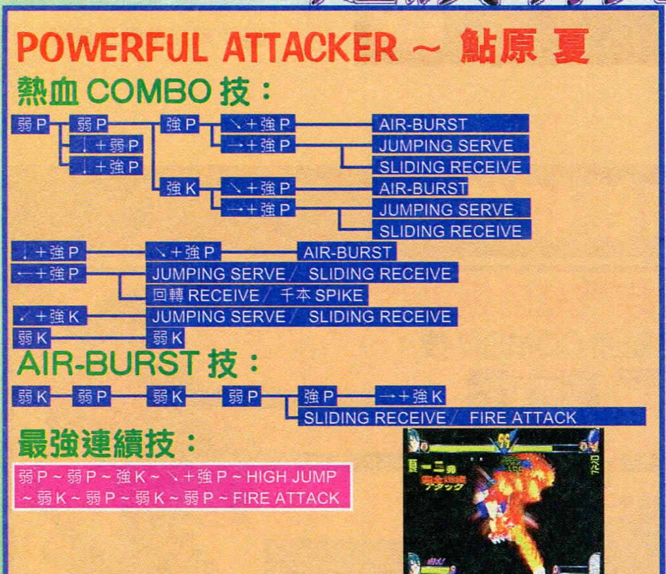


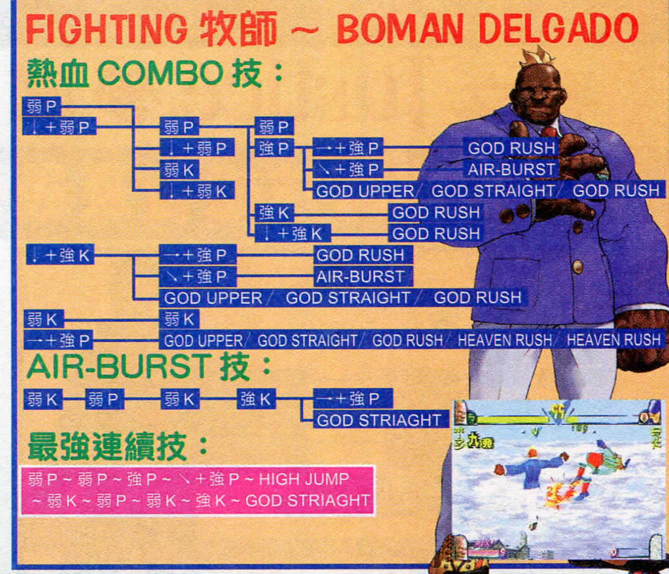


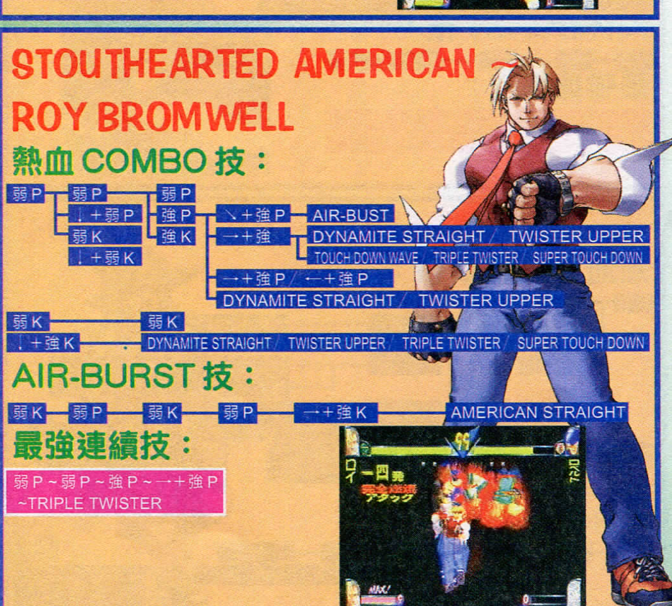


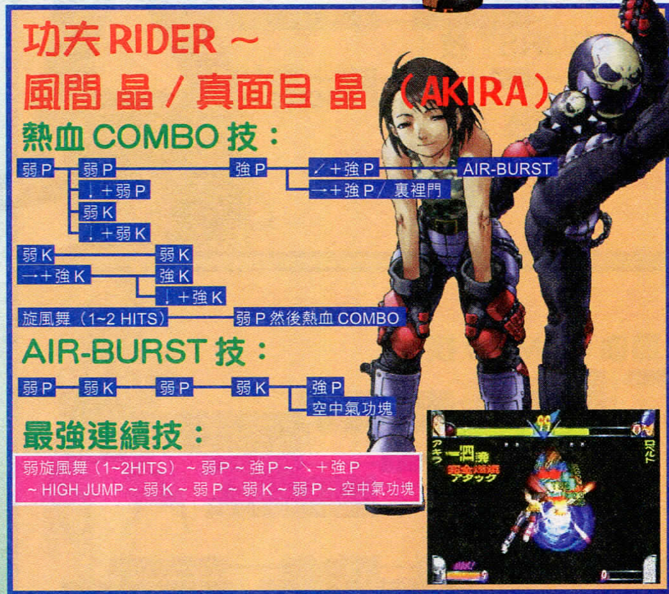


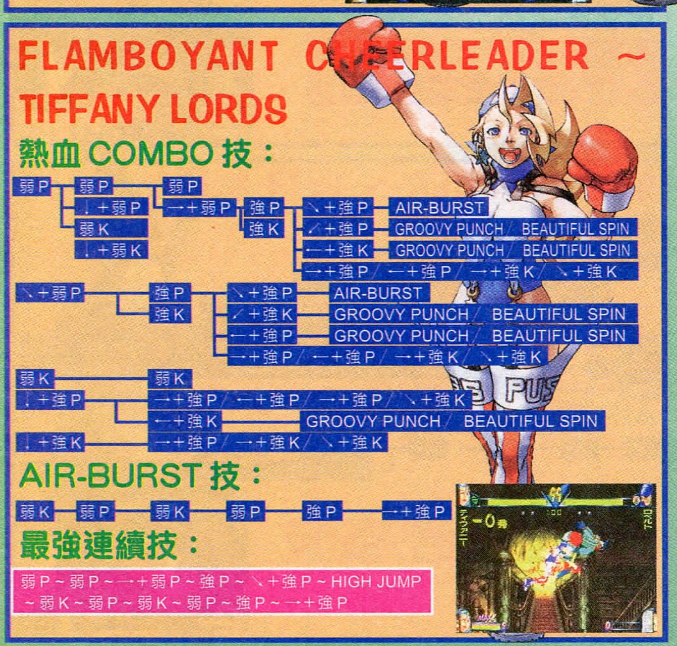
©1998 CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

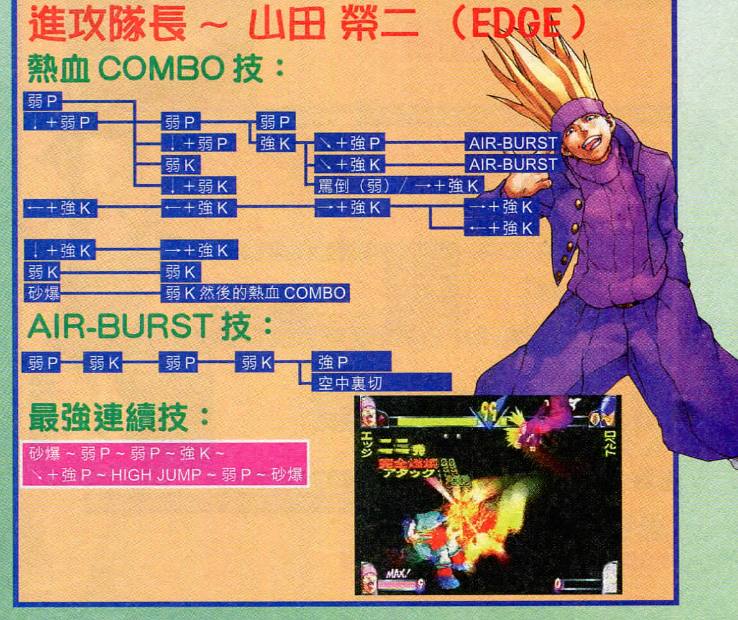










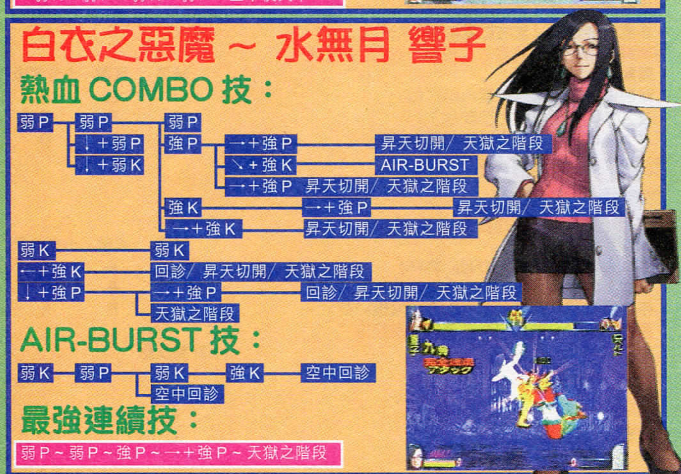


© DATAM POLYSTAR／NEST／ROOMMATE PROJECT


怪力番長～石動 岩
熱血COMBO技：
弱P
↓+弱P
弱P 強K ↘+強P AIR-BURST
↓+弱P 鐵砲突/亂鐵砲突
弱K
↓+弱K
強P
↓+強P ↘+強P AIR-BURST
→+強P 鐵砲突/亂鐵砲突
抬手破 弱P然後熱血COMBO
鐵砲突
抬手破 弱P然後熱血COMBO
弱K 弱K
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 岩石碎/岩石落/強P/強K/→+強K
最強連續技：
↓+強P～抬手破～弱P～弱P～強K～亂鐵砲突

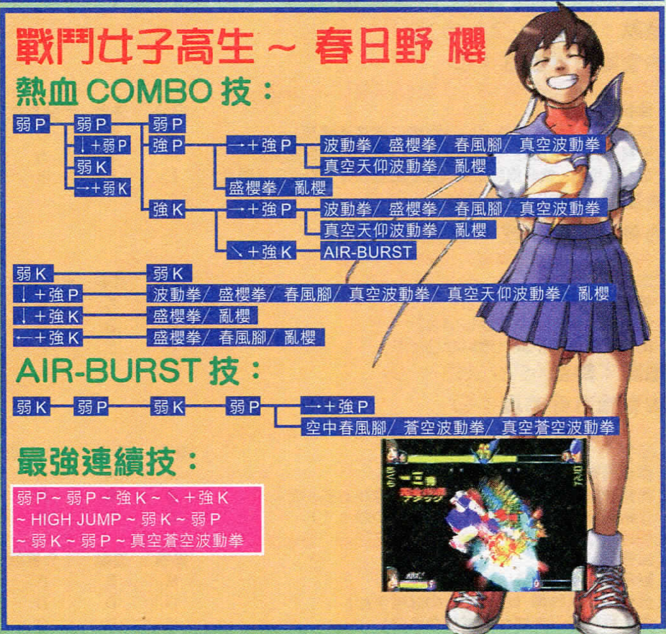

外道高校傳說之總番長～風間 醍醐
熱血COMBO技：
弱P
↓+弱P
弱P 弱P
↓+弱P 強P ↘+強P AIR-BURST
弱K →+強P 無雙突/背中語/無雙蹴
↓+弱K →+強P 無雙突/背中語/無雙蹴
→+強K 無雙突/背中語/無雙蹴
強K ↘+強P AIR-BURST
↓+強P
弱P 弱P 強P 無雙突（弱） 弱P 弱P 強P 無雙突（弱） 無限COMBO
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 弱P 氣功塊/硬氣功塊
最強連續技：
弱P～弱P～強P～↘+強P～HIGH JUMP
～弱K～弱P～弱K～弱P～硬氣功塊


猛獸校長～忌野 雷藏
熱血COMBO技：
弱P 弱P 弱P
↓+弱P 強P ↘+強P AIR-BURST
弱K →+強P/←+強P/夜叉車/狂獸破/忌野狂獸裂破
↓+弱K 強K →+強P/←+強
弱K 弱K
↓+強P ↘+強P AIR-BURST
→+強P/←+強P/夜叉車/狂獸裂破/忌野狂獸裂破
↓+強K 狂獸裂破/忌野狂獸裂破
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 弱P 強P
空中夜叉車
最強連續技：
弱P～弱P～強P～↘+強P～HIGH JUMP
～弱K～弱P～弱K～弱P～空中夜叉車


白衣之惡魔～水無月 響子
熱血COMBO技：
弱P 弱P 弱P
↓+弱P 強P →+強P 昇天切開/天獄之階段
↓+弱K ↘+強K AIR-BURST
→+強P 昇天切開/天獄之階段
強K →+強P 昇天切開/天獄之階段
→+強K 昇天切開/天獄之階段
弱K 弱K
←+強K 回診/昇天切開/天獄之階段
↓+強P →+強P 回診/昇天切開/天獄之階段
天獄之階段
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 強K 空中回診
空中回診
最強連續技：
弱P～弱P～強P～→+強P～天獄之階段


機動教師～島津 英雄
熱血COMBO技：
弱P 弱P 弱P
↓+弱P 強P →+強P 實直拳/真圓腳/對空正波拳/島津流真實直拳
弱K ↘+強P AIR-BURST
↓+弱K 實直拳/真圓腳/對空正波拳/島津流真實直拳
強K →+強P 實直拳/真圓腳/對空正波拳/島津流真實直拳
↘+強P AIR-BURST
實直拳/真圓腳/正波拳/對空正波拳/島津流真實直拳
弱K 弱K
←+強P 實直拳/真圓腳/正波拳/對空正波拳/島津流真實直拳
↓+強P 實直拳
雷擊蹴 弱P然後熱血COMBO
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 強K →+強P
空中正波拳/雷擊蹴
最強連續技：
弱P～弱P～強P～→+強P～島津流真實直拳


討厭的狂氣～忌野 雹
熱血COMBO技：
弱P 弱P 弱P
↓+弱P →+弱P 強P ↘+強P AIR-BURST
弱K ↙+強P AIR-BURST
↓+弱K →+強P/→+強K/一文字斬/櫻龍斬
幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斬
強K ↘+強P AIR-BURST
↘+強K AIR-BURST
→+強P/→+強K/一文字斬/櫻龍斬
幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斬
弱P/↓+弱P 暗黑幻影蹴
弱K 弱K
↓+強P 一文字斬/櫻龍斬/幻影蹴/暗黑幻影蹴
↓+強K ↘+強P AIR-BURST
↘+強K AIR-BURST
↘+強K/一文字斬/櫻龍斬/幻影蹴/暗黑幻影蹴
←+強K 一文字斬/櫻龍斬/幻影蹴/暗黑幻影蹴/暗黑幻影斬
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 弱P 空中幻影蹴/天雷斬
最強連續技：
弱P～弱P～→+弱P～強P～
↘+強P～HIGH JUMP～弱K～
弱P～弱K～弱P～空中幻影蹴


戰鬥女子高生～春日野 櫻
熱血COMBO技：
弱P 弱P 弱P
↓+弱P 強P →+強P 波動拳/盛櫻拳/春風腳/真空波動拳
弱K 真空天仰波動拳/亂櫻
→+弱K 盛櫻拳/亂櫻
強K →+強P 波動拳/盛櫻拳/春風腳/真空波動拳
真空天仰波動拳/亂櫻
↘+強K AIR-BURST
弱K 弱K
↓+強P 波動拳/盛櫻拳/春風腳/真空波動拳/真空天仰波動拳/亂櫻
↓+強K 盛櫻拳/亂櫻
←+強K 盛櫻拳/春風腳/亂櫻
AIR-BURST技：
弱K 弱P 弱K 弱P →+強P
空中春風腳/蒼空波動拳/真空蒼空波動拳
最強連續技：
弱P～弱P～強K～↘+強K
～HIGH JUMP～弱K～弱P
～弱K～弱P～真空蒼空波動拳



製造商：KONAMI／容量：CD-ROM
發售日：發售中／價格：358港元
SLG／MEM／MOUSE

OFFICIAL PRODUCT

Present By：山寺良牙

魅力滿分・問你點忍



人物總集介紹（第八回）

露艾露・亞析達（ノエル・アシェッタ）

「CV：山崎和佳奈」
生日：？
年齡：？
血型：O
住所：不定
職業：×
備註：×
性格：性感傻人
興趣：？
喜歡的地方：茶室
將來夢想：？
理想的男性：能永遠在她身旁的人
喜歡的生日禮物——
由於生日不明，所以不用送。

遇見方法——

條件：於期間中與在好感度「十分喜歡」的天狄約會
期間：28年10月5日-27日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）
約會地方好感度：○
問題：選套適合我的衣服給我（ねえ…私に似合う服を選んでよん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
選文靜的（おとなしめな服を選ぶ）	D	D	D
選活動性高的（活動的なものを選ぶ）	C	C	C
選露出度高的（露出度の高いのを選ぶ）	A	A	A

地點：貴金屬店（貴金属店）
約會地方好感度：○
問題：如果是禮物的話便買平價的…（でも…プレゼントされるなら安くて）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
今次就送給你（今度プレゼントするよ）	A	A	A
快些找到另一半便好了（早く相手が見つかるといいね）	D	D	D
你一生不會結到婚（お前は一生結婚できん）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）
約會地方好感度：○
問題：這不是很美味嗎？（あらん美味しいじゃなーい）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	D	D	D
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	A	A	A
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

地點：茶室（喫茶店）
約會地方好感度：○
問題：叫一個食品兩個人一起吃吧（一個の物を頼んで二人で仲良く食べ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣決定（そうしよう）	A	A	A
但很難為情的（恥ずかしいよ）	B	B	B
由於骯髒所以不要（汚いからイヤ）	E	E	E

地點：舞廳（ダンスホール）
約會地方好感度：○
問題：「成功時」唔，十分開心（んもう…最高よん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也跳得很好（君も上手だったよ）	A	A	A
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	B	B	B
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって）	D	D	D

問題：「失敗時」呀，跳得不好（あらん…ちょっとダメダメじ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	B	B	B
我也不擅長跳舞（こういうのは苦手だ）	D	D	D
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	D	D	D

地點：多利滋泉（トレンツの泉）
約會地方好感度：○
問題：那麼便用心的去祈求（それでは、ご注目ぅ一心に願いを込…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
祈求甚麼？（何を願うの？）	B	B	B
我也試試（自分もやろう）	A	A	A
拾去泉中的硬幣（中のコインを拾おう）	E	E	E

地點：審判的口（審判の口）
約會地方好感度：○
問題：喜歡我吧？試試看（私の事『好き』よねん？試しに…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
放手進去（手を入れる）	A	A	A
猶豫（ためらう）	D	D	D
放腳進去（足を入れる）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）
約會地方好感度：○
問題：牡丹的花語是「移情別戀」…（ダリアの花言葉って『移り気』なの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是看著你（君だけを見つめてるよ）	A	A	A
果然與我合襯（まさに自分にぴったりだ）	D	D	D
果然與你合襯（まさに君にぴったりだ）	C	C	C

問題：這花十分美麗（この花、きれいだわん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的很美麗（本当にきれいだね）	A	A	A
這又怎樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	D	D	D

地點：酒吧（酒場）
約會地方好感度：○
問題：乾杯吧（乾杯しましょん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為二人的戀愛（二人の恋に乾杯）	A	A	A
為二人的會面（二人の出会いに乾杯）	B	B	B
不喜歡喝酒的女孩（酒を飲む女は嫌いだ）	E	E	E

問題：玩廿一點所出的結果與好感反應

結果	好感反應
優	A
良	B
可	C
不可	C

© 1998 KONAMI © 1997 RED

地點：林陰大道「秋天」(並木道)

約會地方好感度：○

問題：在落葉中與男性一起走…（枯れ葉舞う中を寄り添って歩く男と…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
正如你所說的（確かにそうだね）	A	A	A
反正見慣（ありきたりだよ）	B	B	B
你的頭沒事吧？（頭は大丈夫か？）	C	C	C

問題：在這路上戀愛會萌芽（こういう道で恋は芽生えるのよねん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
後備可以嗎？（立候補していい？）	A	A	A
努力吧（頑張ってね）	C	C	C
認為是浪費氣力的（無駄な努力だと思う）	E	E	E

地點：林陰大道「冬天」(並木道)

約會地方好感度：○

問題：這樣的打扮果然十分凍（この格好だとちょっとばかり冷える…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	A	A	A
拖著她的手（手をつなぐ）	B	B	B
點起火堆（火をつける）	D	D	D

問題：在這路上戀愛會萌芽（こういう道で恋は芽生えるのよねん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
後備可以嗎？（立候補していい？）	A	A	A
努力吧（頑張ってね）	C	C	C
認為是浪費氣力的（無駄な努力だと思う）	E	E	E

地點：劇院(シアター)

約會地方好感度：○

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	B	B	B
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

地點：運動公園(運動公園)4-12月

約會地方好感度：○

問題：當然是有十足的自信吧（もちろん自信はバッチリあるわよね…）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	C	C	C
可能會死（だめかも）	D	D	D

地點：鬥技場(競技場)

約會地方好感度：○

問題：與戰場不同不用付上生命的（戦場と違って命を懸けない戦いなん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這會對他們很失禮的（それは彼らに失礼だ）	B	B	B
可能如此（確かにそうかもしれない）	C	C	C
你知就好了（知った風なことを言う……）	E	E	E

地點：馬戲團(サーカス)

約會地方好感度：○

問題：雖然利害，但這些我也做得到（すごい…けどあれぐらいなら私にも…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這不是很利害（それはすごい）	B	B	B
試做做看（やってみせて）	D	D	D
不要說慌（ウソをつくな）	E	E	E

地點：散步區(遊歩道)

約會地方好感度：○

問題：我們是否一對合襯的情侶（でも、私たちの様なお似合いのカッ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是的（そうだね）	A	A	A
也許吧（そうかな）	D	D	D
誰與誰合襯？（誰と誰がお似合いだ？）	C	C	C

地點：RED GATE(レッドゲート)

約會地方好感度：○

問題：希望你，無論有甚麼事也要回來（お願い…何があっても生きる事をあ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來（君のために帰ってくる）	A	A	A
我是不死身的（自分は不死身だから）	B	B	B
死了的話請到我墓前獻花（死んだら墓に花を添えてくれ）	D	D	D

地點：遊覽船(ゴンドラ)

約會地方好感度：○

問題：唔，十分好（うーん…いいわぁ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
流動的景色十分美麗（流れる景色が、きれいだしね）	D	D	D
能座在你的身旁（君のそばに座ってられるしね）	A	A	A
好像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	B	B	B

地點：牧場(牧場)

約會地方好感度：○

問題：今次的合同完後不知一同在這樣的地方…（ねえん今回の契約が切れたらこうい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在這處也好（ここで暮らすのもいいね）	B	B	B
但每天過著艱苦的生活（しかし傭兵はやめられない）	E	E	E
每天可以任吃牛和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	A	A	A

地點：森林區(森林区)

約會地方好感度：○

問題：有些恐怖呢（ちょっと不気味だわねん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事的，有我在身旁（大丈夫、そばにいるから）	A	A	A
這是埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	C	C	C
你叫也沒用的...嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ……ククク）	D	D	D

地點：高原(高原)

約會地方好感度：×

地點：畫廊(画廊)

約會地方好感度：△

問題：你是否喜歡畫？（○○って絵が好きだったかしらん？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡（好きだよ）	C	C	C
一般（まあ普通）	A	A	A
不喜歡（嫌いだよ）	D	D	D

地點：海灘「夏天」(ビーチ)

約會地方好感度：×

地點：銀月之塔(銀月の塔)

約會地方好感度：○

問題：這是多魯蕃（これがドルファンなのよねん）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	A	A	A
只不過是一個小城市（君の方がステキだよ）	B	B	B
你不怕高嗎？（どこが素敵なんだよ）	C	C	C

問題：多魯蕃的夜景亦十分美麗（でもそれ以上にドルファンの夜景は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	D	D	D
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：神殿遺跡(神殿跡)

約會地方好感度：○

問題：名沒錯但這樣下去的話…（名所には違いないけどこのままじゃ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有危險不如回去（危ないからもう戻ろうか）	C	C	C
這是經過多年日月的証據（それだけ年月を経た証拠だよ）	B	B	B
向軍部下令將它拆去（軍部に上申して取り壊して貰おう）	D	D	D

地點：墳場(地下墓所)

約會地方好感度：○

問題：在異教的鬥爭中有這樣的地下…（異教間の争いがこんな地下シェルタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
原來如此（へえ…そうなんだ）	C	C	C
當然知道（もちろん知ってるよ）	E	E	E
這不是很傻嗎？（バカじゃなかったんだ）	D	D	D

地點：燈塔(灯台)

約會地方好感度：…

問題：呀！「？」（きゃん！）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不理會（無視しておこう）	E	E	E
發生甚麼事（何が起きたんだ？）	C	C	C
總而言之是行動（とりあえず行動だ）	A	A	A

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：○

問題：由楊教官開始有很多戰友死去…（…ヤング教官を始め多くの戦友が亡…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快完便好了（早く戦争が終わるといいね）	D	D	D
戰爭完的話便沒有工做（戦争が終わると仕事がなくなる）	C	C	C
死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：○

問題：端士製的長距離大砲（スィーズランド製長距離砲ズィーガ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分詳細呢（詳しいんだね）	D	D	D
你是否間碟？（さてはスパイか）	C	C	C
果然是愛好者（マニアだな）	E	E	E

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：如果與這國解除合約後…（ねえん…この国との契約が切れたら…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回到故鄉（故郷に帰る）	B	B	B
與你一起到何處也可（君となら何処へでも）	A	A	A
你不在的地方（お前がいない所）	D	D	D

必要事件

與ノエル分別

發生日：29年3月8日、3月15日

戀愛度：3個心

其他條件：在受勳日不去受勳，反去找ノエル

特別事件表

GOODEND 必要事件

能力值條件

- 學力：20
- 禮儀：20
- 魅力：20
- 信仰：20
- 劍術：20
- 馬術：20
- 騎士勳章：50







固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
時裝店的約會	28年10月5日-29年1月25日	3個心
酒吧的約會	28年10月5日-29年1月25日	3個心

☆☆☆待續☆☆☆

FOR YOUR EYES ONLY



遊戲誌嘅「秘技工場」，一向為大家提供第一手最快嘅遊戲秘技，不過，世界上仍然有大量仲未公開嘅秘技，如果你自問能夠提供一啲仲未响任何雜誌或者互聯網公開過嘅秘技，就唔應該再埋沒你嘅勁料，快啲打電話嚟話俾我哋知，等我哋將你嘅猛料公諸於世！

四級勁料、各有着數

一級猛料　$500 稿費

二級勁料　$250 稿費

三級好料　$100 稿費

四級碎料　唔駛容氣、留番你自己駛啦

報料熱線：
2380-2223
報料 FAX 線：
2507-5175
報料 E-mail 線
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級之權利


玩家特區



優秀作品

姓名：Ash.Jade
年齡：19
性別：女

教主有話說：

哇，從畫稿後的小字條得知，這個小妮子原來又是FINAL FANTASY及DRAGON QUEST的擁護者。而且還期待著GPM的《FINAL FANTASY VIII攻略全書》啊。嘎嘎，我也很期待啊。不過說也奇怪，為何有這麼多FF迷寄畫稿來的呢？而且大部份又是女孩子……。唔？西菲羅斯真是那麼帥？(WELL，都不及我一半啦~~)

說回畫稿，呀，五官好像有點大張正己的味道啊。細心點看，那隻翼是用噴筆噴的，不過在貼FILM時有些地方貼得不大好，出現了少少漏啊。

今期來信：

既是棒球迷、又是機迷的來信

SNK狂信者的問長問短

教主開場白：

呵呵，「懊惱GAME你教」經過創教以來的大革新，是否很有古代日本的味道？(唔？古代的日本有味的嗎？現在的又有沒有？)再加上我這個比以前更俊俏的外型，是否已被我教深深吸引呢？不過，雖然本教教壇作了點內部裝修，不過各主要地方還沒有多大改變。(即是換湯不換藥啦？)不過無論如何，也請大家繼續擁躍投稿啊。

無責任讀者擂台

編輯 TOUCH

既是棒球迷、又是機迷的來信

積奇先生：

你好！本人自從在第80期的《GPM》中看到你所寫《棒球遊戲研究室》後，便十分興奮。因這實現了我多年的願望。棒球在香港並不流行，所得的資訊也十分少。棒球GAME也不會去詳細地介紹。而且數年前雖有遊戲雜誌去詳細地介紹棒球GAME。但我大哥買回來卻不見了。這令我心中有一個屈結。現在在《GPM》看見你所寫有關棒球GAME的文章，真的令我十分興奮。

有關你那棒球GAME的文章寫得很好，棒球最基本的東西也集齊了？但少了一點東西。就是觸線球（不記得日文怎寫了，但看字面也明白吧）及其應對方法。而且我渴望你下次寫有關這方面的文章，你能寫各系列的操作方法。特別是投速球及變化球的方法。也能列出每隊投手所擅長的投法。（就像《創造職業球會》般）

最後，我十分期待著你下次寫有關棒球的文章。謝謝你能抽空看這封信及原諒我這信的質素差劣。

祝：身體健康

棒球技術日漸進步

半個棒球一個機迷

ROID謹上

一九九八年八月五日

P.S.我有時看有線的美國職棒，你有沒有看？

積奇的回覆

ROID：

十分高興收到你的來信，對作為新進編輯的積奇來說確是得到很大的鼓舞。多謝你對文章的讚賞，由搜集資料至推出確是花了不少時間，然而製作一個這樣的棒球專欄亦是積奇一直想做的。由於版數的關係，內容方面的確未能顧及全面，可是如果再有下次機會的話，一定會把不足的地方盡量「補完」，放心吧！

P.S. 美國職棒間中也有看，但此終也是較喜歡日本棒球，可能是看漫畫看得多的關係呢！



GAME 畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



佳作獎：

姓名：LAU WAI YIN
年齡：19
性別：女



教主有話說：

唔，一幅畫面非常豐富的作品，到處都是東西，可真是目不暇給喲。而且，畫面每一處也落足心機的，真是辛苦了。不過正因為是這樣，畫面太花太亂了，看官都不知應往哪裡看，看來構圖方面還是要下番功夫囉。而且，又犯了頭大身細的錯誤呀！！唔，下次要好好掌握人體比例啊！！

佳作獎：

姓名：YUI
年齡：？？
性別：女

教主有話說：

呀呀呀呀！！又是《FINAL FANTASY VII》呀！！看來這遊戲可真深受女孩子歡迎哩。不過，yui筆下的人物又幾趣緻，作為「背景板」的傢伙們表情抵死；有點點貓嘴的古蘭特又是十分可愛。不過可愛還可愛，正如原作者自己所說，都不知想畫甚麼……。

佳作獎：



姓名：GEL仔
年齡：16
性別：女

教主有話說：

噢，又是GEL仔的畫稿啊，這也許是臨摹的作品吧。看到這幅畫用色十分醒目，又有我喜歡的陽光與海灘，所以還是把它登了出來。（呀，明顯地這傢伙在選畫時是非常主觀的）但是莉娜太可憐了，面上腫了一大塊，是

SNK狂信者的問長問短

《遊戲誌》各作工作人員：

你們好！我是B.C.S.丹啊！呵、呵、呵，今次又來麻煩大家啦...

MS少尉：

《櫻大戰2》的攻略終於完了，MS少尉你是否輕鬆了很多？第78期中《花組雙周報》的那個小玩意很可愛啊！我有時間也自己設計一個送給你！最近中了《櫻大戰2》的毒，但是尚未解毒…（可憐啊～HELP ME！）最近你在忙些甚麼呢？嗯…《遊戲誌》一定有大堆工作給你做吧！哈！我就不同了！難得放暑假，一定要大玩特玩！（好爽啊！好爽啊…）

啊，對了！我個機迷朋友說他的《櫻大戰2》沒有第十三話啊！當時我也親眼見了，的確是沒有，因為與紅蘭約會後，就立刻唱歌（爆機那首！）之後就甚麼也沒有…所以沒有第十三話。原來我們也一頭霧水，但後來…

（以下是我和機友的對話：）

B.C.S.丹：點解咩都冇架？

機友：我都唔知丫！

B.C.S.丹：喂！你的《櫻木戰2》係唔係翻版再翻版厓？

機友：呃…好似係…

（這時，我們二人頭上出現大大滴汗…）

天草四郎時貞、KOTARU：

OH～兩前輩！近排真是多謝兩位為我們介紹《KOF 98》的新情報！當我看見《98》圖片時，我興奮到"轉啊、轉啊、轉啊…"，當我知道《NEW FACE TEAM》的CHRIS會再次出場時，哇哦～我又在空中"飛啊、飛啊、飛啊..."（有沒有那麼厲害啊...）呀，說開又說，從《98》的圖片來後，讓人覺得很有《94、95》的味道呢！不知玩起來又有甚麼感覺呢…嗯，我很希望兩位能介紹多些關於CHRIS的新招和故事背景呢！

對了！大家有沒有看《世界盃'98》呢？有沒有變成熊貓眼？我就有了，我出娘胎15年來，第一次挨夜，幾乎暈倒…哎～別再想了…法國竟然以三比零的大比數贏了巴西，實在令人"大跌眼鏡"…咦！法國是《KOF '97》的SHERMIE的出生地哦！呵、呵、呵…都好！都好…

多話說的教主：

嗯…這樣稱呼教主會不會不適當呢？嘻！近來因為放暑假，整天打機，所以差點忘記寫稿來《遊戲誌》…

說回上次，教主將我那封佔了一頁版位的信刊登了，雖然你叫我不要亂跳亂叫把房子都弄壞了，但是我仍然高然地在樓上扮泰山叫，不知《遊戲誌》的工作人員有沒有聽見我那響亮、動聽的呼叫聲呢？（已經有人暈倒了…）然後聽到一個廣告："現在已是夜深，請將音量收細，多謝合作…"《遊戲誌》萬歲！！B.C.S.丹萬歲！！（又有人暈倒了…快CALL白車啦！）對了！教主應該看過我為CHRIS設計的女朋友薩菲爾(SAFIER)的人物設定吧！你覺得她怎樣？可愛嗎？LIKE嗎？如果給教主評分，她的完美度值多少分？她是一個活潑可愛的女孩哦！（賣廣告嗎？！）但已沒有機會在《K.O.F. '98》中出場，因為知道《98》沒有新人…嗚…（傷心）希望有機會，教主將薩菲爾的設定在一個小角落裡登出來，OK？

還有，上次教主還有一個問題未回答我！CHRIS喜愛的食物是牛油嗎？

P.S：哎～真羨慕《遊戲誌》的工作人員可以為《遊戲誌》作出貢獻，我也想為《遊戲誌》出一分力呢！不過甚麼也做不到，我想只有投稿了。

P.P.S：我會在這裡向各位工作人員發出警號！我B.C.S.丹會注意你們的一舉一動，然後小提大作一番！小心啊！別站上我這個"麻煩友"！

祝：《遊戲誌》銷量－－

－－"起～來、起來、起來、起來～～"（正在唱歌…）

98.7.11

B. C.S.丹上

M.S.的回覆：

B.C.S丹：

你好！首先很多謝你的讚賞。筆者自從做完《櫻大戰2》的攻略之後，工作可算是較為輕鬆，但工作仍然是這麼繁重，繼《櫻大戰2》後就要做《武藏傳》的攻略，由於它是隻ARPG，所以在製作上都遇上不少困難，相信是經驗不足吧！但筆者必定會繼續努力的。至於筆者的《櫻大戰2》毒相信都解得七七八八，開始回復正常，也希望你能早日康復。



另外，筆者相信你的朋友所玩的《櫻大戰2》確是翻版遊戲，因為筆者看見八個ENDING後，均會出現第十三話，從不會沒有出現這話的事情發生，因此真的要支持原裝遊戲啊！否則，放下心機去玩，結果甚麼也得不到，那又何必呢？

MS少尉上

天草四郎 時貞的回覆：

很高興收到了你的來信，不過你也實在太客氣了！報道新遊戲的情報是我們這裏每個人的職責，所以你並不雖太過客氣呢！

相信當你看到了這一段文字的時候，應該已經玩了《'98》一段時間吧？！覺得如何呢？余就十分喜歡了，尤其是人物角色方面，有許多都是余的至愛，例如BLUE MARY、RUGAL BERNSTEIN、山崎 龍二、MATURE、VICE、乾枯大地之七枷 社、荒狂電光之SHERMIE等等，還有你十分喜歡的CHRIS，余亦十分喜歡呢！十分余還是比較喜歡控火之CHRIS多一點，可能是有氣勢一些吧，特別是他使出重摘月之炎(重昇)時，那些火焰簡直是給他舞弄得出神入化，還有《'98》中的新勝利姿勢……一個字形容，正！

對不起呢，世界盃一場也沒看過呀......，可能是太忙的原因吧，所以……（好慘）

看罷了這一封信，相信你是NEW FACE TEAM('97)及OROCHI TEAM('98)的擁躉吧？！你希望我們刊出一些CHRIS的新招式及背境？絕對沒有問題，就刊出CHRIS於《'98》中的全招表及個人PROFILE吧！

出招表：

招式	指令
投技	
STEP TURN	近敵時←／→+C
AERIAL DROP	近敵時←／→+D
特殊技	
SPIN ARRAY	→+A
REVERSE ANGER KICK	→+B
CARRY OFF KICK	↘+B
必殺技	
HUNTING AIR BLAST	→↓↘+B／D
SHOOTING DANCER · THRUST	→↘↓↙←+A／C
SHOOTING DANCER · STEP	→↘↓↙←+B／D
（使出後可CANCEL GLIDER STAMP）	
SCRAMBLE DASH	↓↘→+B／D
SLIDE TOUCH	↓↘→+A／C
GLIDER STAMP	空中↓↘→+B／D
DIRECTION CHANGE	→↓↘+A／C
超必殺技	
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A／C
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B／D

個人PROFILE

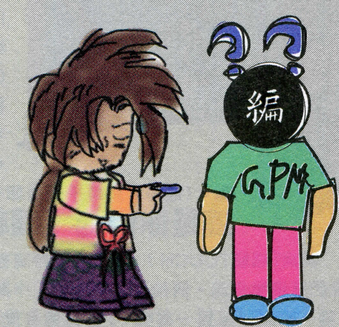
格鬥術：主要以速度攻擊為中心
誕生日：5月3日
年齡：14歲
出生地：瑞典
血型：AB型
身高：160cm
體重：48kg
嗜好：煮飯
愛吃的食物：布丁
善長的運動：野外定向
重要的東西：大自然
不喜歡的東西：茱萸糖／精神錯亂的人／大話精

FROM：天草四郎 時貞

教主的回覆：

哇！！大膽小鬼，竟說我是「多說話的教主」?！信不信我以後不登你們的信！對SNK格鬥遊戲有甚麼意見嗎？向東北方的大叫吧！！看看你們的聲音能不能傳到去大阪府吹田市江之木町那裡。

信中問及我對SAFIER的意見，似乎你對你這個原創人物甚為緊張。不過，你的設計資料欠缺一樣很重要的元素，作為格鬥人物，怎可以沒有招式？至少流派也要為她想過吧？唔，所以你要在評分之前，還是先把招式表（還要有指令），及招式的樣子寄來。不然，我怎跟你評分呀！！（若果你畫得好的話，我會登出來的）



WELL，至於CHRIS所喜歡的食物，噢，根據由《遊戲誌》推出的《拳皇'98角色總覽》一書所刊載的資料，他喜歡吃的是布~~~~丁！！！呀，說起來，哪會有人會喜歡吃牛油那麼怪？想變胖子麼？

為何育成對戰遊戲會這麼受歡迎？

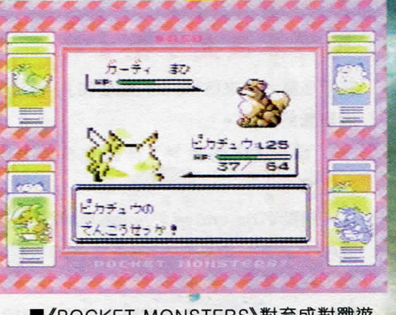
所謂育成對戰，就是以自己培育出來的角色，在格鬥、競速等等有對戰模式的遊戲中和別人所育成的角色一較高下。近期較有多人知道的當然是《DIGITAL MONSTER(數碼暴龍)》啦！雖然它的育成成份不高(當看過上一期小健健所寫的專題之後，想要甚麼怪獸也可以了，還算育成嗎？)，但也算是一個育成對戰遊戲。在剛推出的PlayStation版《私立JUSTICE學園》中，也加入了一個育成模式，讓各位愛好格鬥的玩者可以培育出屬於自己的角色。

各位可能會問，為甚麼明明是格鬥遊戲，又會加入育成成份呢？看到街上的小孩們，一個人起碼帶着兩隻(或以上)的《數碼暴龍》時，又是因為甚麼原因呢？各位「養者」，不論是養雞養貓養狗也好，會否覺得有時只是在養生物，好像有點兒悶呢？有沒有想過利用自己所養的生物來和其他人養的生物來對戰呢？還有在玩對戰遊戲時，會否想使用一些獨一無二的角色，不會被別人用某些角色「剋死」，令到對手一時不能招架呢？現在，開始出現了一個「育成＋對戰遊戲」的潮流，遊戲也出現變化，不再有利用規則漏洞的機會了。

一般的育成遊戲，都是只能讓一人參與的，而得出的結果，對其他養飼者沒有幫助或影響的。但是，將育成融入對戰之中，玩者們在育成時就加倍注意各項的細節，而變相令到育成遊戲再不是一個人玩的遊戲，而是一大班人玩的遊戲，自然樂趣便會增加，亦吸引不少人加入這個行列了。

記得以前玩格鬥遊戲及其他對戰的遊戲，都會因為對手比較自己熟習遊戲的操作，或者身手比自己好而連敗，也再沒有玩下去的心情。自從一些有育成成份的對戰遊戲出現之後，興趣又再提高了，因為天資即使不及別人，後天努力仍可保救。這未免說得太嚴重，但是加入育成成份會令遊戲的平衡度提高的確是事實。因為在育成過程中玩者可以一邊飼養一邊熟習角色的特性，遊戲的操作等等，到了真正對戰時便較易上手，令到對戰的樂趣增加了。

玩這類育成對戰的遊戲，就好像以前玩四驅車一樣，所用的車都有自己所注入的感情，用自己的努力去將它強化。玩者所以玩這種遊戲時會顯得更投入，就是因為那個角色好像自己的子女一樣吧！而且自己調教出來的角色，是最適合自己的打法，所以才會有愈來愈多人加入這個行列。(古拉拉_B)



■《POCKET MONSTERS》對育成對戰遊戲潮流的興起，擔當了一個重要的角色。

WELL，也許教主這傢伙近日時常沉迷於打《POCKET MONSTERS》，弄到現在出題目都跟這遊戲有關的。不過不得不否應，最近這類型又是越來越多人玩，原因何在？我們一起去探討探討。

唔，要說這類型好玩在哪裡，不如先了解一下它的歷史。其實這類育成對戰遊戲也不是出現了很久。由於遊戲性質的關係，這類型遊戲一定要有一個較輕便的、用以盛載DATA的媒體。若果要說家用機的話，可要到PlayStation才有較適合的媒體，即是MEMORY CARD。(以前超任、MAGIC DRIVE都是SAVE在卡帶內的啊)所以以前要開發這類家用遊戲也有一定限制。

而我一隻接觸的PlayStation，就是《DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22》，那時還有本本地遊戲雜誌弄了個要讀者寄MEMORY CARD去對戰的EVENT，不過最後又好像不了了之。(那本好像就是《遊戲誌》)雖然之後還有《創造職業球會》也有這種遊戲性質。不過，那時還未有捲起這種遊戲的熱潮，大家都當這只不過是遊戲的其中一個特點罷了。

要講到真是捲起這種遊戲熱潮的，我覺得應是BANDAI的手提遊戲機《DIGITAL MONSTER》及GAME BOY遊戲《POCKET MONSTER》。前者這可說是由《TAMAGOCHI》熱潮衍生下來的商品，而且對象就由女孩子轉為男孩子；而後者則是高據遊戲銷售榜一個極長時間的RPG。而這兩隻遊戲的出現，確立了「輕便」這原素對於育成戰鬥遊戲的重要性，也為育成對戰遊戲打好了基礎。

講了點點關於育成對戰遊戲的歷史。唔，但是嘛，為何育成對戰遊戲會興起？這種遊戲好玩在哪裡？WELL，其實在玩傳統的育成遊戲時，玩者的目標就是提升角色的各項數值，不過就算你弄到各項數值有多高也好，知道的就只有你一個，噢！何其孤獨。然而養了出來的傢伙可跟其他玩者的比賽就不同了，起碼遊戲的目的更明確。(好像是『我要打倒酒井明樹的哥斯拉！！』及或者是『鄰班B仔上回用PIKACHU把我的BURIN打敗！！我要訓練！向他報一戰之仇！！』等等)而且，也可跟大家分享你育成的成果，多開心。(不過，若果角色太強的話，有沒有人肯跟你對戰也是一個問題)

另外，這遊戲也是跟朋友一種很好的溝通媒介，WELL，《遊戲誌》就是一個好例子了。一人一部《哥斯拉》，閒來沒事就跟同事的合體，一時又說誰打勝、一時又說哪隻哥斯拉強得可怕。大家又可以交流下「湊仔心得」，可真為大家增進不少話題，亦可以說是人與人之間的一點點綴。如果老爸肯跟仔仔玩在一起的，一人養一部，也許就連甚麼代溝都可消失得無影無蹤喲。

唔，正所謂獨樂樂不如眾樂樂，遊戲還是一大班人一起玩的開心。(小健健)



黑手有話說

其實要這3版的版面靚很簡單，只要各位讀者能夠寄一些正的信紙，那麼黑手便可以有一些靚的材料了，黑手不是鼓吹各讀者買貴嘢，讀者可以自己贈製或花一點心思在信中，這樣黑手便會十分高興的了。

開門見山
你好，有問題，請指教！

1.SD高達G世代怎樣開發新機？
2.SD高達G世代會不會出攻略本？
3.SD高達G世代有什麼秘技？
4.三國誌五有什麼秘技？(PS)
5.三國誌五會不會出增強版？(PS)
6.立體街霸EX2會否移植至PS上？
7.拳皇98何時移植至PS上？
祝銷量上升

陳？鋒

陳？鋒：

1.只要將部隊的LEVEL升至ACE便可以了。
2.可能不會出攻略本，但是在今期便會有攻略別冊。
3.暫時仍不知道。
4.應該便沒有了。
5.還沒有收到這方面的消息。
6.移植便一定會的了，但是何時會移植便沒有正式公佈過。
7.暫時SNK沒有公佈會不會移植，請留意日後的報導吧！
＊下次記住寫上款......

幕後黑手覆

真‧忠實讀者
靚仔幕後黑手先生收：

在下是第一次來信「電視遊戲信箱」，希望你能解答我的疑難。

一、請問《我的女神》有否在SS上出過GAME。
二、請問《The end of Evangelion新世紀劇場版Air／給你獻出真心意》有否出VCD版呢？如有，在哪裡可以買到？
三、究竟碇真嗣喜歡綾波麗還是明日香呀？
四、哪裡能買到較平的EVA模型呢？價錢又是怎樣？
五、我曾經投稿貴刊「GAME畫廊」，有一幅曾被刊出，但仍未寄回，給我，我又可怎樣取得稿費呢？
六、我很想知道「GAME畫廊」是怎樣運作的呢？例如我在本星期投稿，你們是不是會在下期刊出呢？如果「落選」又會否留待再下期刊出呢？
七、你們會不會刊出《超級機械人大戰F完結篇》的攻略本呢？(像《F》那樣)我曾看過某雜誌曾刊出《完結篇圖片》，當中機械人的改裝限制增加為10格，請問事實上會否出現此情況。
八、我的字體值多少分數呢？

讀者
真嗣上

真嗣：

1.對不起，沒有的。
2.GAINAX是沒有正式出過的。
3.因為在原著中並沒有清楚說明。
4.90~200這價錢怎樣，你可以到上水或大埔找找看。
5.SORRY，我們會盡快把畫寄哂的了，至於稿費都會盡快的了。
6.「GAME畫廊」是會以抽籤的形式選出作品，而落選了的在日後也有機會的。
7.相信便不會的了，但是黑手會代你反映。
8.唔，可以有85分啊！


幕後黑手覆

無人駕駛後遺症
70遊戲誌編輯：

1) 本人買了《BIO HAZARD 1+2珍藏攻略全書》，雖然七十五元正，但真開心看見那麼豐富的內容(最可貴的是收入了追加資料集的內容)，你們有否想過加大每頁的SIZE呢？因為揭起來很辛苦。希望下次會稍作改善。
2)《METAL GEAR SOLID限定版》值得買嗎？希望你們會作詳盡攻略。
3) 看過貴刊第81期的RYU說《STREET FIGHTER EX人物解說真書》的指評，本人亦有同感，內容那麼簡單真的不值35元，每頁的顏色也很簡單。我寧願你們用一個月的時間(甚至更多)，製作出一本適合每個人口味的書更多。
4) 你們打字是用什麼方法，如不懂會否很麻煩？
5) 你有沒有發覺小健健常常講WELL？
6) 你們可不可定期隨書附送贈品可以考慮貼紙、POSTER或月曆。
7) 我的字值多少分(以100分為滿分)？
8) 最後請說出右邊的人較似貴刊的那位編輯？

一舉成名上

一舉成名：

1.OK，下次會改善的了。
2.黑手便覺得值得一買，出攻略便要看攻略部的造化了。
3.對不起，我們以後會努力的了。
4.多數是倉頡或速成，不懂的話便可以用手寫板
5.這是他的STYLE。
6.這個建議不錯呀，我會轉告編輯部的了。
7.有80分
8.抱歉，沒有這麼英俊的人（嗶！不要打我啊！）


幕後黑手覆

若問世界誰無雙……
70超級無敵天下無雙的Mr.幕後黑手先生：

這次小弟第一次來信，但是我的問題很棘手，我希望黑手能幫我解決。可以的話請您能以我的回郵信封寄回我想知的資料，小弟致以兆二分的感謝。

我的問題如下：

(1.)在《夢幻模擬戰》III中，可否教我所有進入秘密章節的方法及隱藏道具和秘技的方法，可以嗎？

(2)在《夢幻模擬戰》IV中，我也遇上上述問題(一)的問題，請您也教我吧，可以嗎？(如以座標顯示，請說明以左或右的座標行先)

(3)在《夢幻模擬戰》III和IV中，都有可以向一個女孩子表白的，請把III和IV所有提高，好友好度的方法都教授與我，可以嗎？

請黑手爺能不厭其煩的解答！

祝銷量無限
霧風上

霧風：

1.由於要說明進入秘密章節的方法所佔版位太多，所以只登出隱藏商店的秘技。玩者只要使用商店這指令，然後進入「購入」、「售出」的畫面，順序輸入「Y、A、↓、X、B」便可以，玩者也可以參閱35~37期的《遊戲誌》。

2.十分、十分抱歉，因為之前的攻略已經詳細說過了，所以你又要「溫習」一下了。

3.因為實在是太多，故此不能刊登，麻煩你再參閱《遊戲誌》。



血染的風采
給幕後黑手的信
致幕後黑手大皇：

哈哈！您是否很驚訝呢？信封是用血寫成的！我本來打算連信的內容也用血寫的，但朋友制止...唉！去問題啦！

01)請問在新超級機械人大戰宇宙篇裡？若V2高達在第26話裡改造成V2 Buster高達，那麼在第33話還可否改造成V2 Assult Buster高達呢？

02)請問Bio Hazard 2打Tyrant的時候，把火箭發射器拋給Leon和Claire的人是誰？Leon裡關就可以說是Ada，那麼Claire裡關呢？Sheery？

03)我有個朋友玩Final Fantasy 7用你們年鑑中的Aerith之死開始玩，最後Aerith竟然不用死，為何會這樣呢？(絕無用金手指！)

04)你認為Time Crisis 2會移植Playstation的機會有多少個%呢？

05)有一本遊戲雜誌Game XXXXXX話Bio Hazard系列的最後一集，你又認為如何呢？

06)我覺得Game Magazine和Game Plus做大Game攻略就很好，做小Game攻略就差，請你們改善改善。

07)請寫出三隻你認為是遊戲史上最好玩的遊戲。

08)請問實況Winning Eleven 3 World Cup France '98怎樣射曲腳球？(不是按緊L1再按射球制那種)

09)請問Playstation再度推出新一集機械人大戰的機會有多少個%呢？

10)本人玩Final Fantasy 5的時候，被取去雅達瑪礦石遇到的Boss打敗後，我Load回個Save再玩，但就不能進入古隕石內，為何會這樣？

11)黑手大皇你玩實況Winning Eleven 3 World Cup France '98用慣什麼球隊，什麼陣，什麼戰術呢？

12)為何黑手大皇和邪教教主沒有騙(騙)者話的話？

13)代我問一下那個邪教教主無責任讀者擂台可以寫什麼類型的信？

14)請問Game Player Magazine和Game Plus有什麼分別呢？(在Game方面。)

15)為何我在新超級機械人大戰宇宙編的22裡被敵方擊落了一架運輸機，在第26話V2高達還可以改造成V2 Assult Buster高達呢？

16)請問Game Player Magazine的編輯有沒有用金手指的呢？(本人在Game Player Magazine第54期內的雷弩機兵攻略中有一張圖片映著有九百九十多萬資金)

17)請問Parasite Eve的在戰鑑上打的那個Boss怎樣對付。(我哥哥是一個打機天才，自問有資格做Game書編輯，但他窮了畢生功力也不能成功)

祝您俾Money壓死

香港灣仔
駱克道33號
中央廣場7樓
遊戲誌Game Player Magazine
電視遊戲信箱收

梗有一間喺你左右
幕後黑手先生：

本人看《GPM》都有很久了，本次初次來信，望黑手先生能助我一臂之力。(希望不要介意我用簡體字)：

1.本人在購買《GPM》71期時，發現有普通版和鐵拳3特別限定版，當然不假思索買限定版啦(價錢一樣)！但後發現除了送《鐵拳3》CD出招咭外就什麼都沒有，另外兩本附刊就不知所蹤。回去該報攤時，老板話要那兩本附刊就一定要買普通版，限定版是沒有的。是否真有其事？不過我想是不可能的，應該是我受騙了(慘！)。問題是我是一個超級FF迷，《FF4》、《FF6》、《FF7》的全攻略我均有收藏，無論如何都想得到《FF5》攻略，求求你們能補送給我(要買的話我可郵購)。請告知我補購方法！

2.《Final Fantasy 6》標題上的標誌是什麼？我只知《FF7》的是大隕石來的。

3."Dual Shock"震得多是否很易壞？壽命有幾長？

4.我發現"Game Choice"的表格可以郵寄的，但中獎了是否一定要親自領獎？希望貴刊可以在國內(深圳)開間專門店！

祝銷量節節上升！

忠實讀者ROCK上

ROCK：

1.當然是有附錄的，很抱歉，你被騙了。如果要郵購的話，伙可以打電話來找章小姐詢問詳情。

2.那是一個機械人來的。

3.震得多是不會壞的，只要你好好保存，它可以很長命。

4.你可以找人代領的，但一定要帶通知信。

幕後黑手覆

小MS改：

1.因為這樣只可以選擇其中一部。

2.那一個人都是ADA。

3.如果能夠繼續遊戲的確是奇蹟。

4.有可能的，但是要做到同一效果便很難了。

5.是否屬實，且看日後的消息吧！

6.多謝你的意見。

7.黑手喜歡的遊戲有很多，較喜歡的便有《聖劍傳說3》、《FFV》和《GRANDIA》

8.對不起，不知道你有說什麼曲墜球。

9.機會不大。

10.相信你的遊戲出了問題。

11.本人慣用荷蘭，至於陣形和戰術是無所謂的。

12.因為他們職務繁忙，所以沒有空。

13.是什麼也可以寫的。

14.兩本不同的書，當然是有分別的啦。

15.是沒有影響的，因為這是故事規定的，除非你之前已改了V2 Buster。

16.被你發現到了。

17.告訴你吧，天才。首先在它的第一型態時，用盡所有的火箭炮來攻擊它，然後在第二型態時便集中攻擊在地上的那一部份，最後你只要跟它進行近身戰便可以了。

幕後黑手覆

小MS改字

唔留心上堂的你

幕後黑手：

1.DRAGON FORCE II呢隻GAME點樣先打得爆，我用過所有君主，佔領晒所有城，都爆唔到。
2.可否列一個表，話俾小弟知DRAGON FORCE II乜嘢加乜嘢可以研究到新產品？（唔該啦）
3.WWF WAR ZONE，我見到電腦可以出到必殺技（可以叫必殺技掛？因為扣得特別多，而且個個人唔同），請問可否教小弟點出？
4.如果我寄信到「電視遊戲信箱」，可否附出回郵信封俾你作個別回覆？
（希望黑手你會刊登）
祝GPM銷量蒸蒸日上

非常「士雕拔」的狂熱天使上

非常「士雕拔」的狂熱天使：

1.因為要等特別事件的出現。
2.已經出過了。
3.在遊戲的說明書中是有講的。
4.是不可以的。


幕後黑手覆

等了又等

幕後黑手：

本人第二次來信，上一封信在76期登了，我問《續初戀物語》的Event答案，你叫我留意『遊戲研究坊』，但到現在第80期還未登出，我已等了8個星期即兩個月。在『遊戲研究坊』加上了後多遊戲，例如《黑暗救世主》和《美少女夢工場》，不過《美少女夢工場》的PS版已介紹過和研究過，為何SS版又要再講多次呢？你們幾時才登《續初戀物語》的Event答案呢？投訴後我有幾條問題想問？
2)《心跳放課後》當心跳度升至粉紅色，只差約一半就到最高，它就停止增加，即使答對所有問題它也不加，為甚麼？
3)《高者能方程式SAGA》為何拖到99年未定的發售日期呢？貴刊不是在56期介紹過，當時是12月出的。
4)可否代我向SQUARE反影下，我很想在PS上玩《聖劍傳說》系列的Game Please！
祝GPM期期好賣，期期精彩，期期斷市
榮升『絕世好書』

長期讀者Benny

Benny：

1.會否有《續初戀物語》的遊戲研究坊，黑手也只不過說是有可能，沒有說過一定。而《美少女夢工場》的SS版和PS的是有點不同的。
2.你可以修多一些科目，而有一些問題是要你的同伴答的，這樣可以增加心跳度。
3.這便廠商的問題了。
4.有機會的話，絕對可以。


幕後黑手覆

感激我遇見

Hello！你們好：

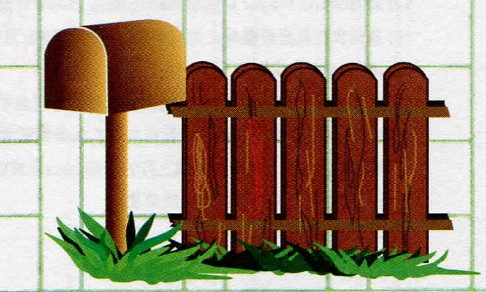
近來貴刊在用色方面非常美觀，給人有耳目一新的感覺（在封面和電視遊戲信箱中可見。）可惜貴刊的內容卻有不善之處。e.g. 1)貴刊的80、81兩期的無責任「新Game評壇的總評」兩期就像《FF VI》中的GO GO模仿師模仿同一則文章，可真粗心大意。
2)而攻略一族所刊登的攻略一時非常少一時多得可怕，倒不如痔攻略少時刊登以往未曾刊登完的攻略（如：SS的成為日本代表監督！）。其次，我希望貴刊能將攻略盡量做到一期完，來貴精不貴多的處事方法。
3)在新Game時間表的字體可否倍大一些，我近乎需要放大鏡來幫助。
接着是掘者的一些小小的問題。
Q1：天野喜教先生曾擔任哪些遊戲的人物設定？
Q2：《Theme Hospital》有沒有秘技？(P.S.)
Q3：《3X3 Eyes～轉輪王の幻夢》大約需時多少可完成遊戲？(P.S.)
Q4：能否刊登《SD GUNDAM G GENBATION》的所有MS、MA設計呢？(P.S.)
Q5：可否刊登《遊戲王》所用怪物棋的培養或合體的方法？(P.S.)
Q6：我個人希望貴刊能將《世紀GPX》、《3X3 Eyes》、《幽遊白書》介紹於遊戲動畫廊畫。
Q7：估計一下我的姓別及請問我的字體值多少分？
祝安康！
首次來信的

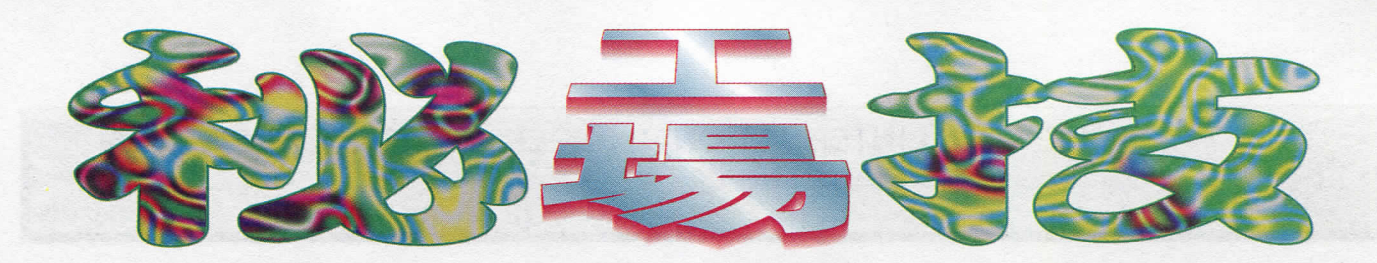
Poron
8.20

Poron：

首先多謝你的支持和意見
1.FF系列1~6集、FORNT MISSION、GUN HAZARD和REBUS
2.暫時沒有
3.要多少時間是因人而定的。
4.這個嘛，便要轉告攻略部了。
5.可能會在遊戲研究坊出現。
6.那麼便要找MS談談。
7.黑手估計你是男讀者，真心說的話只得55分


幕後黑手覆





秘場技

3級好料　極難秘技

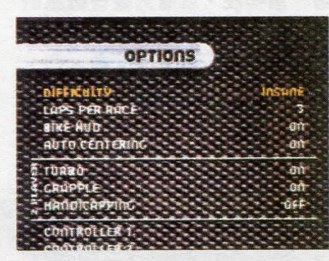
遊戲：JET MOTO'98
機種：PlayStation
©1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

要使用這一個秘技真的有一定的難度，因為要將遊戲完成一次，而且更要以「MASTER」的難度的情況下，取得全部比賽的冠軍，這樣便會出現隱藏人物「エニグマ」和可以玩JET MOTO 1的賽道，還有一個便是會追加新的遊戲難度「INSANE」



■將以上的條件完成一次


■隱藏人物「エニグマ」



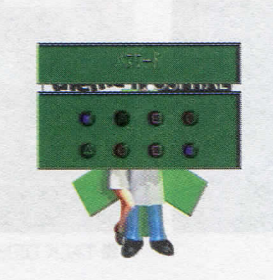
■新難度「INSANE」

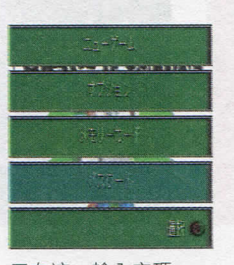
2級勁料　過關密碼

遊戲：THEME HOSPITAL
機種：PlayStation
©)1998 BULLFORG

在這　便把遊戲中每一關的密碼登出來讓各位讀者參考：

版數	密碼
第2版	×○□△△○□×
第3版	○○□△×△○△
第4版	□△○□××△○
第5版	○△□○×△○□
第6版	□△□○×□×○
第7版	□△□○×□△○
第8版	×△□○△○□×




■在這　輸入密碼


■便可以到你想去的版數了

3級好料　解放密碼

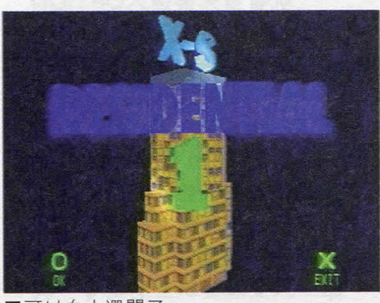
遊戲：FIRE PANIC
機種：PlayStation
©1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

玩者在開始遊戲後首先便到OPTION中，在PASSWORD這一項中輸入「SPLASH」，成功了之後，玩者便可以在進入第一個房間之前，按上下掣來選關了，這樣便可以一開始便可以到了遊戲的最後一關了。


■先進入OPTION



■輸入「SPLASH」



■可以自由選關了

3級好料

遊戲：INTERNATIONAL SUPER STARS SOCCER PRO'98
機種：PlayStation

©1998 KONAMI

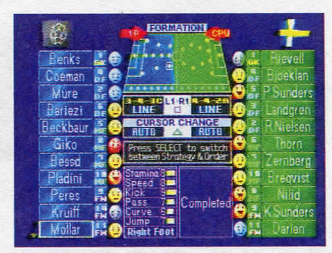
其實這遊戲只不過是實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98~的英文版罷，所以基本遊戲的操作和內容都沒有大分別，所以仍然保留了這一個秘技，玩者只要在遊戲的主要畫面中順序輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、○、×」便會出現了「CLASSIC ALL STAR」這一隊了。



■在這畫面輸入秘技



■在選隊時按「L1和R1」便可了



■能力值都很高啊！

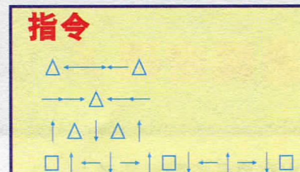
2級勁料 有趣指令數則

遊戲：PUZZLE BOBBLE 4
機種：PlayStation

©TAITO CORP.1994,1998



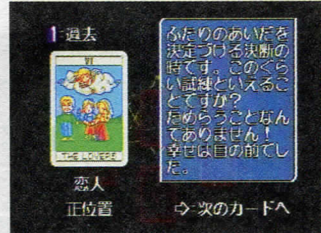
遊戲中是有數種不同的特殊指令的，只要玩者在遊戲的標題畫面中順序輸入以下的指令，在聽到一聲音效之後，便是成功的了，各指令都有着不同的效果。



指令	效果
△←—→—△	可以進入隱藏關
—→—△←—	可以使用到6個隱藏人物
↑△↓△↑	新增了一個占卜的MINIGAME
□↑←↓→↑□↓←↑→↓□	新增了一個TALK DEMO的項目



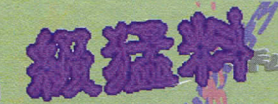
■隱藏人物



■占卜MINIGAME



■ TALK DEMO

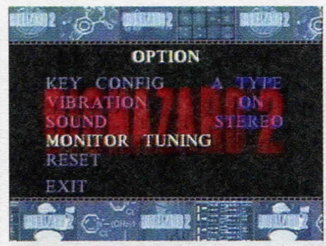


1級猛料 無限彈藥

遊戲：BIO HAZARD 2~DUAL SHOCK VERSION
機種：PlayStation

©CAPCOM CO., LTD.1998

玩者首先要進入OPTION畫面中，然後選擇KEY CONFIG這一項，然後緊按「R1」來按10次「□」，如果成功的話，AUTO（MANUAL）這字樣便會變成紅色，當玩者返回遊戲畫面的時候，便發覺便成了有無限的彈藥，如果玩者想還原的話，只要重複以上的指令一次便可以了。



■先要進入OPTION畫面中的KEY CONFIG



■緊按「R1」來按10次「□」



■有無限彈藥了

3級好料 自由選關

遊戲：HARD BOILED~把神經塔破壞
機種：PlayStation

©1990,1992,1993 Frank Miller and Geof Darrow.

在遊戲版權出現時的畫面中，只要同時按「↑、×和START」的話，在進入了遊戲之後，選擇讀取遊戲進度，這時玩者只要按L1或R1便可以自由地選擇從那一版來開始遊戲。



■在這時候輸入指令



■在這　按L1或R1



■可以選關了

2級勁料 無限CREDIT

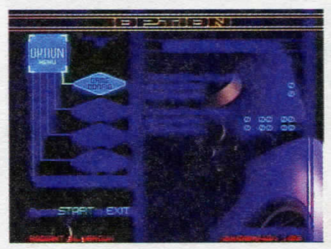
遊戲：RAIDIANT SILVREGUN
機種：SEGASATURN

©TREASURE/ESP 1998

在OPTION畫面內，選擇ACRADE MODE，再回到遊戲的主題畫面按L掣，這樣便會聽到一聲特別的音效，以及會多了一個CREDIT，如果連續地輸入的話，CREDIT便可以不斷增加，但是當到了一定數量時，便不可以繼續了，而這一個秘技也可以在CONTINUE的畫面使用的啊！



■先選擇了ACRADE MODE



■按L掣便增加了一個CREDIT



■在CONTINUE的畫面也可以使用

3級好料 隱藏角色出現方法

遊戲：RAKUGA KIDS
機種：N64

©1998 KONAMI

第一個出現的隱藏人物便是INOZ，玩者只要進行遊戲超過2小時，在MAMEZO那一格中按着「L」來選擇，便可以使用到了；第二個的話便要進行遊戲超過5小時，在選人畫面的則面便會出現了「DARKNESS」這隱藏角色；還有一個秘技是要將遊戲進行超過10小時才可以的，這樣在OPTION MENU中便會有EXTRA OPTION出現。





電腦新聞中心

追擊最轟動醜聞

不知各位對美國總統克林頓的醜聞看法如何，但是自從事件曝光之後不斷有網頁對這件事作出評論、報導之類。有人説不應該對他再作出打擊，亦有人説要彈劾總統，到底誰是誰非呢？不如看看下面一些的網頁再作結論吧！（古拉拉_B）

http://www.startinpage.com/html/monica.html

http://www.bossdog.com/java-photo-lab/hotjava7.html

網上墳場？

偉人死後會風光大葬，窮人死後就只有一張蓆卷起便算，沒想到原來寵物也可以風光大葬。一個為了愛犬之人而設的網頁，只損付出小許金錢，和一張愛犬的照片便可以將自己的愛犬安置到網上的虛擬墳場，讓牠們得到安息了(？！)不過愛犬的屍體還是要自己想辦法去處理的。(古拉拉_B)

蘋果反擊戰

8月15日(不是農歷的中秋節)，是一個MAC機用家的大日子，因為期待以久的IMAC終於面世。蘋果電腦同時公布了，將會耗資一億美元來進行廣告宣傳。這次可以説是蘋果的一次最大的反擊。(古拉拉_B)

Microsoft Vs. Sun？！

正當Microsoft成功擊退了美國司法部對其壟斷市場的指控後，Sun Microsystems Inc.又向Microsoft提出控訴，指其侵犯版權和不公平競爭，因而要求美國新澤西地方法院辦令Microsoft廢除Windows 98內所有100%支援JAVA語言的工具程式。雖然訴訟仍在進行中，不過Microsoft的最新產品－Visual J++ 6.0將定於9月2日正式發售。對於Sun的指控，Microsoft認為這只會對消費者做成傷害。雙方證人將會於9月8日及9日到地方法院進行作供等法律程序。(Agent X Glen)

再次在七海上縱橫

曾經只推出過電腦版的《大航海時代》第3集，其最新作「4」將會在明年初發售。有別於3代著重於自由性的系統，今集將會像2代一樣比較著重於故事性，遊戲將會有多個人物登場，並發展出他們各自的冒險故事。(積奇)

又有新無人島？

沒錯，KSS繼《無人島物語4》後，系列的最新作《無人島物語Another World(暫稱)》亦火速發表了，遊戲預定9月發售8800日圓。(積奇)

網上大決戰－《Tom Clancy Rainbow Six》

Red Storm Entertainment宣布其剛剛推出的模擬遊戲《Tom Clancy Rainbow Six》，將可以於Microsoft's Internet Gaming Zone中進行網上對戰。此外，Red Storm亦正在為遊戲設計一些更新資料，以滿足玩者的要求。

http://www.redstorm.com/rainbow_six/news.html

(Agent X Glen)

SENTI 進入 WIN95！

於SATURN上大受歡迎的戀愛遊戲，《SENTIMENTAL GRAFFITI》終於推出WINDOWS 95版了！除了把SATURN版內細緻的故事完全移植外，這個WIN 95版更會把遊戲的平衡性和系統改良後才推出，加上遊戲內附送了大量名場面的壁紙，是這遊戲的FANS便一定不要錯過了。(積奇)



■散居於日本各處的12名女子，你會選擇誰呢？



■名場面會變成壁紙供大家選擇。

豐臣秀吉又來了！

新一集的《太閣立志傳》發表了，暫定名稱《太閣立志傳III》，預定明年2月發售。除了內容加強外，遊戲會更著重人際關係的發展，並加入了一個名為「派閥」的系統，令織田家內部的權力鬥爭可以忠實再現。(積奇)



■發生的事件數目是前作的5倍。

Gabriel Knight III 發售日延期

Sierra宣布本於99年1月2日發售的《Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Danmed》遊戲將會延期推出，以便改善遊戲的引擎。遊戲暫時預計於99年春季發售，但仍未有確實日期。

http://www.sierrastudios.com/games/gk3/

(Agent X Glen)



火焰祭

村裡的祭祀會有甚麼秘密嗎？

文：積奇

製造商：SOLJIAL
發售日：發售中
售價：7800日圓
遊戲性質：AVG／18禁
系統要求：WIN 95／98

STORY

玩者扮演一名自由作家櫻庭賢吾，由於受到大學時期的朋友要求，託寫一份「溫泉報告」，所以便前往溫泉區的鄉村去了。為了取材的關係而先到目的地的主角，由於友人遲遲還未出現，亦沒法用電話來聯絡(這回鐵定被賣豬仔了)，亦因為這樣的關係主角便四出尋找旅館。說時遲那時快，一名少女苑子突然出現在主角眼前，原來她的家是開溫泉旅館的，這樣子終於有地方落腳了……。


■大學朋友「風間」的委託。


■遇上刑部苑子。

遊戲玩法

和一般AVG一樣是以選擇指令來進行，於逗留在刑部家溫泉旅館的數天中，透過和刑部家四姊妹的對話和帶領，續步揭開火焰祭的真面目。當然，遊戲會有多種Ending等待著玩者，而且途中更有不少的養眼場面供大家看呢！

■火焰祭的真面目是……。


■這樣子……會有好事發生嗎？


■這個美少女是誰呢？



無人島物語4

無人島求生體驗第4集！

製造商：KSS
發售日：發售中
售價：9800日圓
遊戲性質：AVG
系統要求：WIN 95／98

文：積奇
鳴謝：犬記

前言

大受歡迎的人氣作品「無人島物語」系列的最新作，除了加入新系統外，畫面的表現更是進步不少。和以往作品的最大分別，便是遊戲不再是「18禁」，亦即是一個純冒險遊戲啊！


■無人島系列的最新作。

STORY

故事講述主角為尋求新的人生而出發，可是他所乘的旅運客機卻於太平洋上發生事故，最後當然是流落荒島了……。而玩者的目的便是把同樣流落在荒島上的其他乘客探出，繼而找尋離開的方法。可是這個謎一樣的無人島會有甚麼等待著玩者呢？他們可以成功回到日本嗎？

真實的無人島生活

遊戲會以真實時間來進行，除了可以感受到時間一分一秒的過去外，行動時更會有體力的消耗，所以適當的休息十分重要。另一方面，於地圖上搜索，找尋食物和水，甚至是同是天涯淪落人的其他乘客更是求生的唯一途徑。另一方面，運用這個島上的豐富資源，比如黏土和礦物等來製作道具亦是必要的。


■生存的共有6人。


■道具的分配十分重要。


■客機於太平洋上空遇難。

■這麼多的乘客……。


■這樣的地方會有甚麼呢？

Ultima, Britannia and The Second Age are trademarks or registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. in the US and/or other countries. (c) 1998 Origin Systems Inc., All rights reserved.

By: Agent X · Glen

Ultima Online : The Second Age

《Oltima Online》的改良版－<The Second Age>終於有新消息公布，以下就讓筆者為大家介紹其中一些新內容吧！

製造商：ORIGIN
遊戲性質：Online RPG

究竟改良了甚麼？

在<The Second Age>中，增設了以下功能：

1.「Big Window」－可讓玩者移走一些不常用的視窗，減少混亂。

2.「Character Profile」－玩者可以為遊戲中的人物加入一段描述，作為人物簡介。

3.「Pop-up help」－對初玩者提供的有用資料，令他們更易掌握遊戲的玩法。



■全新的介面。

新地形及生物

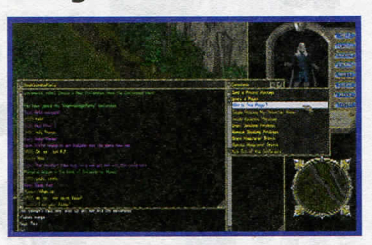
在<The Second Age>中，主要增加了峭壁、沼澤、森林、峽谷及熱帶叢林等地形，令遊戲中的世界更加真實和豐富。此外，亦增加了一些從未見過的生物，而其中有一種更可以作為代步工具的呢！

另外，遊戲更新增了兩個非人類的種族，而且玩者將會面對一些新的挑戰，包括：闖入冰封的山洞、經過有溶岩流動的寺廟，以及走進泥濘不堪的地下隧道等等。

http://www.owo.com/t2a/main.html

Unicode Chat System

由於利用了Unicode對話方式，因此遊戲中將可以鍵入不同國家的語言，例如：日語、德文、法文和西班牙文等。此外，遊戲亦設有翻譯功能，打破語言上的障礙，令世界各地的玩者均可一起進口溝通及對話。



■全新的對話方式。

■沼澤之地。



■相信比起以前會更具挑戰性。

Championship Manager 3

如果玩過《Championship Manager 97-98 Version》這隻足球模擬遊戲的朋友，相信現在已能夠於網上下載最新Update的資料了。不過，出品這個系列的公司其實打算於98 年尾推出全新的版本，名為《Championship Manager 3》。究竟它和以往的系列有多少分別呢？現在立刻為大家報導。

製造商：Sports Interactive
發售日：98年冬季預定
遊戲性質：SLG

首先，玩者再不受國家的限制，因而可隨時"跳槽"到另一國家的聯賽中擔任球會領隊；加上遊戲將提供多達16國家聯賽，其中更包括了日本J-LEAGUE職業足球聯賽及美國大聯盟職業聯賽等。

此外，遊戲在球隊戰術上亦經過大幅度的改良，當中除增設了進攻及防守兩套戰術之外，更加入一些新陣式，令玩者能夠有更多的戰術選擇和組合。另外，球員能力亦和會以往有所分別，加上遊戲亦增設了球員訓練，以及新聞報告等項目，相信會使遊戲的像真度增強了不少。



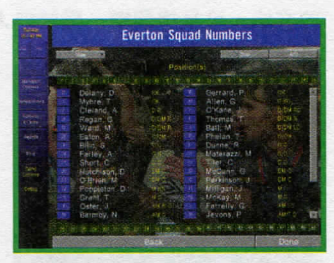
■包羅了世界各地的足球聯賽。



■比賽成績一目了然。



■戰術畫面經過大幅度改良。



■球衣號碼亦可以自由設定。

http://www.champman.net/

你今日「蕉」咗未呀?——「ICQ簡介」

如果讀者們有使用ISP服務(即是「上網」)的話，可能你最常問別人的問題會是：「你ICQ幾多號呀？」時至今日，ICQ的使用者人數已超過個千萬，而且每日增加。同時，類似ICQ般功能的程式亦不斷出現，到底ICQ是甚麼呢？為甚麼她被這麼多網絡使用者所採用呢？

ICQ是甚麼?

ICQ其實是I SEEK YOU(我找你)的意思，是一個由MARBILLIS公司開發的一個程式，類似一部傳呼機，使用者在連線時用它來連上ICQ的伺服器，便可以讓其他ICQ的使用者知道你已連線了，及用作和其他使用者溝通的工具。ICQ到了現在，已經成為了網絡使用者的必備工具之一。

有甚麼用呀?

當你和你的朋友、同事等等同時有使用ICQ，在連線時便可以藉着ICQ而知道對方是否也在連線，並可藉此交互訊息，某些外置的程式例如遊戲、NETMEETING™等等都可以使用ICQ輔助，而最新版本的ICQ更可以讓使用者在隨機抽樣中，找到一些新的朋友呢！

那裏可以找到ICQ?

ICQ最新的版本是ICQ98，各位可以到下面網址找到。

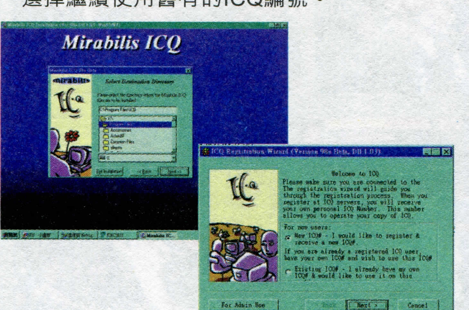
HTTP://WWW.ICQ.COM/
http://tucows.hkstar.com/direct95.html
Version Number: 98 A DLL 1.30

Revision Date:
June 21, 1998
File Name: icq98a.exe
Byte Size: 1,712,148
License: Beta
Home Page: http://www.icq.com

除了英文版ICQ之外，各位還可以到找到中文介面的檔案，安裝之後便可以在ICQ的選項中看到中文了！因為如果在中文版WINDOWS95(或以上)使用ICQ時，部份的選項會看不清楚的。

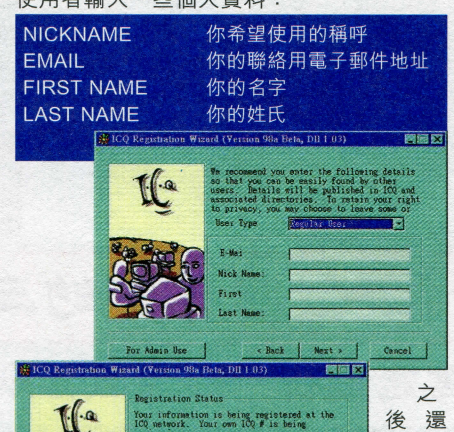
簡易安裝

首先選擇下載ICQ98，完成之後便會出現一個名為ICQ98的執行檔。執行後便會出現一個簡易安裝的指示，及一些ICQ的版權簡介。各位新的使用者只要依照指示去做便可以，如果是已經使用ICQ的用者，就可以選擇繼續使用舊有的ICQ編號。



當完檔案的抄寫之後程式便會要求各位使用者輸入一些個人資料：

NICKNAME	你希望使用的稱呼
EMAIL	你的聯絡用電子郵件地址
FIRST NAME	你的名字
LAST NAME	你的姓氏



之後還有城市、郵遞編號等等要求使用者輸入，但是基本上只需輸入一個電郵地址及一個想用的名字便可以了，最後就是開始註冊，大約一兩分鐘後便會出現一個畫面，告訴使用者的UIN(即是ICQ的號碼)，之後便可以將這個號碼告訴有使用ICQ的朋友，作互相聯絡之用。

基本使用方法

當安裝好後，每次使用者連線後便會自動啟動ICQ，不需使用者再執行程式的。

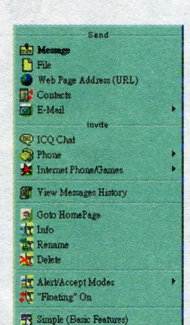
■開動之後便會出現一朵花，代表着使用者的ICQ的況態

設定系統

最初ICQ啟動時，是在SIMPLE模式的，ICQ的一切設定都會由電腦負責，如果是資深的用者，就可以將滑鼠移到MENU處，然後在「MY SETTING」一項便會看到切換「ADVANCE MODE」和「SIMPLE MODE」的選項了。



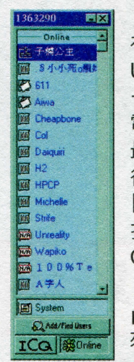
接收訊息



最初各位的ICQ是空空如也的，而下面會有一個SYSTEM字樣在閃動，先將滑鼠移到SYSTEM字樣上面，然後連按左鍵二次，便可以接收到那個訊息，以後由朋友發來的訊息也是一樣方法接收的。

■按下左鍵後便會出現這選項

將朋友的UIN加至自己的名單之中



方法很簡單，只要用滑鼠在ICQ下方的「ADD／FIND USER」的鈕按一下，便會出現一個視窗，各位可以利用朋友的電郵、名字等等找到他們，當然最好是用UIN啦！輸入資料之後，各位可以先看一看他們的「INFO」來確定他／她是否你要找的人。之後再選「ADD TO CONTACT LIST」便可以了。

■這個就是古拉拉_B濫交朋友而得出來的CONTACT LIST了，很多人啊～

送出訊息

先在自己的CONTACT LIST中，用滑鼠選擇要送訊息的人，按左鍵一下，之後便會出現一些選項，只要再按MESSAGE，便可以送出一段最多約有一百個中文字的訊息了。最新版本的ICQ已經可以支緩全部的中文字了，而較舊版本的ICQ因為技術問題，某些中文字是不能使用的，好像「呵」字、「器」字等等。

次回預告

解決不能連上ICQ伺服器的問題
傳送文字以外的資料
ICQ的防護系統等等……密切留意！

小小資料

100HOT.COM截至九八年六月二十八日，記錄中MARIBILIS公司的ICQ網頁的受歡迎程度是第五位，之上有「YAHOO!」、「NETSCAPE」等等。

1 Yahoo!
2 Netscape Corp.
3 Microsoft Corp.
4 Excite
5 Mirabilis
6 Infoseek
7 Alta Vista
8 CNN Interactive
9 Geocities
10 CNET
11 Hotwired and HotBot
12 Lycos
13 Disney.com
14 LookSmart
15 America Online

CNET的DOWNLOAD.COM，一個放置了SHARE供網絡使用者下載的一個有名網頁，截止七月五日的記錄中，ICQ是最多的用者下載的程式之一。

1 ICQ (32-bit)
2 WinZip (32-bit)
3 ICQ (32-bit，no MFC)
4 View Pro
5 Netscape Communicator
6 PowWow
7 CompuPic (32-bit)
8 PageMover
9 SWAT 2
10 McAfee VirusScan
11 Anyware Antivirus
12 Quake II
13 NetZip
14 DirectX Drivers
15 Final Fantasy VII

下面是一些ICQ使用人數的小統計，在ICQ網頁也有刊出的：
07/23/98超過15,000,000註冊使用者
04/13/98 超過500,000經常連線使用者
05/25/98 超過60,000每天新增的使用者
03/30/98 超過3,000,000獨立的使用者

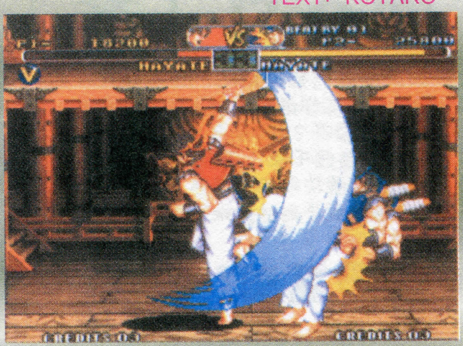


TEXT：KOTARO

序言

連載了將近二十期的專欄《精武門》，終於從今期起由原來的半版擴充至一版，令地方更加寬敞，除了多謝大家一直以來對本欄的支持之外，亦很感激各位讀者所給予的意見，在日後拙者會為大家介紹更多有關格鬥遊戲的事物，令大家也能領略到格鬥遊戲的有趣之處！

說回正題，在前數期中，拙者已分別為大家介紹過SNK旗下數隻著名的作品系列，其中包括《餓狼伝説》、《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》，以及《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)，而餘下的今期則會介紹比起其他著名系列略為遜色的作品——《風雲默示錄》系列，探討一下遊戲成敗優劣的地方。



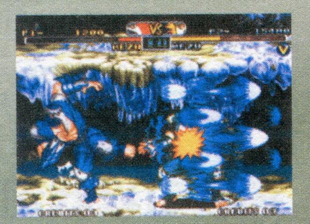
對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

風格獨特、意念創新——《風雲默示錄》系列

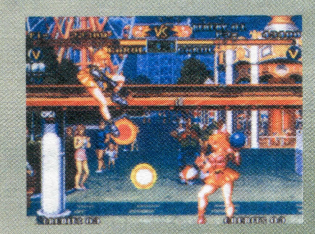
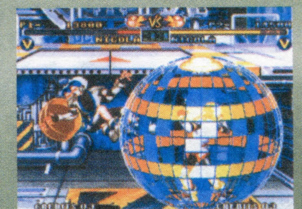
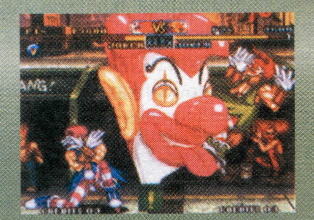
《風雲默示錄～格鬥創世～》

在95年初推出的《風雲默示錄～格鬥創世～》是繼《餓狼伝説》、《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》和《SAMURAI SPIRITS》後，SNK的最新系列作品。遊戲雖然並沒有如松本裕司和河野浩行等強勁開發製作班底所支持，可是其遊戲的概念，就比以往其他遊戲系列都為大膽創新，因而成為SNK眾多作品中最別樹一格的遊戲。

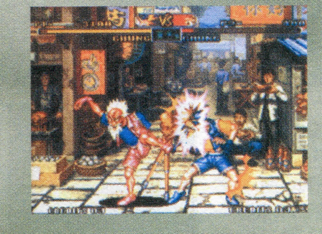
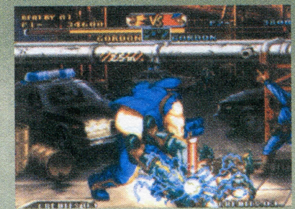




之所以說《風雲默示錄～格鬥創世～》大膽創新的地方，就是其系統是揉合了該廠商三個著名系列作品的重點而成，其中有《餓狼伝説》系列中的前後戰線設計，亦有《龍虎之拳》系列的擴闊空間放大縮小效果，也有《SAMURAI SPIRITS》系列手持武器的概念，遊戲於當時來說意念可謂極為創新。

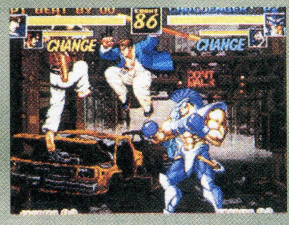




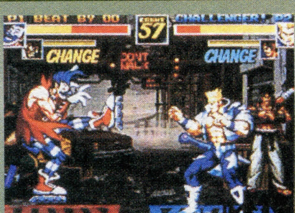
可惜，或許是意念和風格太過創新與獨特，遊戲推出後反應並未如想像中般理想，大部份玩者對遊戲過於複雜的系統有點無所適從，而且覺得格鬥元素方面比較弱，因此令一眾用家亦不太接受，造成遊戲失敗的地方。

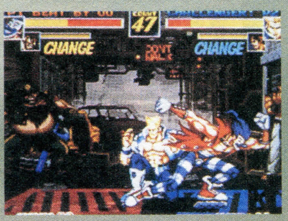
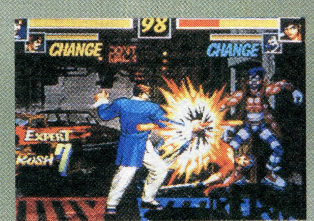

《風雲SUPER TAG BATTLE》

吸收了上次的教訓，在開發續篇時有着很大幫助，他們重新為遊戲設計新的系統，脅入更多新的元素，務求比上次取得更佳的成績，所以於翌年便推出續篇《風雲SUPER TAG BATTLE》。





今次開發製作人員選擇了TAG BATTLE的表現方式作為對戰格鬥的新模式，無疑概念是非常優勝，可是對比於同期另一廠商CAPCOM以TAG BATTLE方式表現的遊戲《X-MEN VS. STREET FIGHTER》，《風雲SUPER TAG BATTLE》就明顯地大為遜色，而且靈活度亦與後者仍有很大距離，相形見拙，此消彼長的情況下令《風雲SUPER TAG BATTLE》的革命始終不能成功。


© SNK 1995
© SNK 1996

文：積奇

舊機經典遊戲

機種：MEGA DRIVE
製造商：SEGA
發售日：1989年11月25日
售價：6000日圓

由這期革新號開始，紅白機經典遊戲正式改名為「舊機經典遊戲」了！顧名思義，這個專欄除了會繼續介紹紅白機遊戲外，就是MEGA DRIVE、PC-ENGINE等其他舊機種的經典遊戲亦會包括在內，可說是一個充滿懷舊風情的童年回憶地啊！

孔雀王2幻影城

孔雀，努力啊！目標便是信長！！

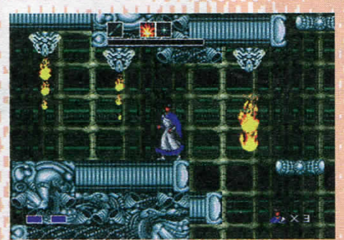


為甚麼會受歡迎？

這回介紹的，便是於MEGA DRIVE時大受歡迎的《孔雀王2幻影城》了！於當時受歡迎的原因，除了是畫面比紅白機和PC-ENGINE美麗不少外，其雙重捲動的背景更是標榜的因素之一，比如一些天氣的變化，如霧、電等的表現的確十分不俗。至於另一個受歡迎的原因，便是因為它是一個改編自同名暢銷漫畫《孔雀王》的遊戲，各種因素相加之下，它的受歡迎不無道理。



■起始時的畫面。



■每一關的背景亦十分有特色。

畫面華麗

除了遊戲進行時的畫面十分細緻外，就是遊戲的Opening亦是吸引非常。通過孔雀與阿修羅的對話，加上幻影城的突然出現，遊戲的內容已是呼之欲出了。遊戲內筆者最欣賞的，便是第二版「六天使」中的「霧」背景了，由於當時筆者還是玩開紅白機，看見這樣大躍進的遊戲畫面真的十分雀躍。



■孔雀和阿修羅的對話。



■幻影城「安土」出現了。



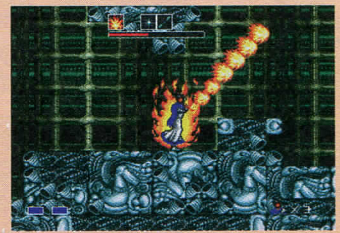
■這版「六天使」背景十分細緻。

多種呪術供使用

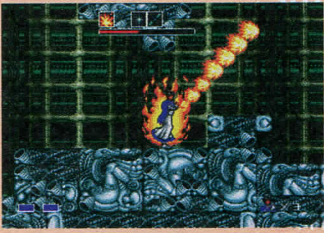
孔雀所使用的武器，便是他自己本身的呪術了。和漫畫一樣，遊戲內孔雀所使用的便是呪術。由於孔雀是不會Level Up的，因此他所習得的呪術便只有從各個版圖中找得了。說到這裡，腦海中不其然想起了當年元彪所飾演的孔雀王電影版，看到他叫喚：「臨、兵、鬥、者………破！」時所作出的手勢，到現在想起也覺得十分難學習。



■破！



■這個火叫甚麼名字呢……不大記得。



■呪術的升級也是靠「吃」。

積奇的回憶

這個MEGA DRIVE較早期的遊戲，除了大戰略外，便是筆者第二個接觸「它」的作品。於朋友家中看到的時候，第一個感覺便是十分美麗。亦由於玩起來十分暢快的關係，一玩便是數個小時，可是直至上到幻影城頂部時竟因為用盡了所有Continue而Game Over，對當時沒有Mega Drive的積奇來說，可說是一大憾事。可能是因為這樣的關係，直致現在小的還是一直沒擁有過它（Mega Drive）……。算了，還是和大家分享一下爆機時的畫面吧！



■成功救回阿修羅。



■安土沉沒了。



■又在一起了，羨慕！



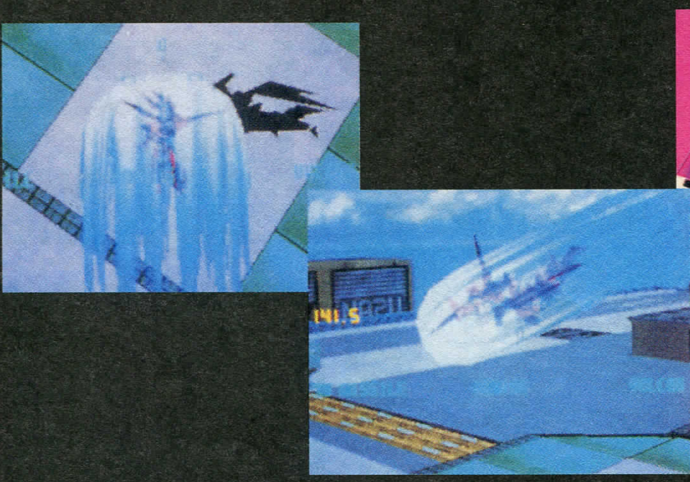
by HAJIME少尉

電腦戰記

電腦戰記（最終回）

S.L.C.DIVE

V.C.0097年，機動演習中的VIPER(XMU-06-A VIPER I ver.α)陸續出現原因不明的意外事故，由於機體在出事後自行崩解(註19)，遇事的駕駛員又無一生還，令調查工作相當棘手。唯一的線索就只有各遇難者的共通遺言：「She's Lost Control！」事後証實為了提升VIPER的瞬發機動力，其能源發電機附屬增幅器亦大容量化，但是這亦對極端輕量化的機體構造增加了負擔。當同調率(V.P.)高的駕駛者操作時，過高的出力逆流，導致機體陷入「暴走」狀態。直至改良為TRV-06k-H VIPER II時，這問題才得以解決，並發出一種獨特的攻擊方法：將逆流的高出力能量以背部的Binder Plate(註20)為媒介，在機體展開紡錘狀Field，這時機體會失去控制，向鎖定目標作俯衝(Dive)撞擊。Field本身由高能量組成，破壞力極強，而且當時VR搭載的武器完全不能傷它分毫。為紀念犧牲的測試駕駛員，遂將這種攻擊命名為「S.L.C.DIVE」



註19：VR靠背後的V.Converter維持在實空間存在，當它無法維持一定出力時，機身便會消失，只剩下駕駛倉(Cockpit Block)部份。不過由於V.Converter本身由極強力的Gate Field保護，除了本身活性下降之外，想以外力強行破壞是不可能的。

註20：Binder Plate就是背後的翼狀物。它不是提供揚力的機翼，而是散熱用的強制放熱板。第一世代VR中唯一裝備了這種試驗性設備的機種就只有VIPER系列，這是因為要在小型機體上負載高出力輸出的緣故

註21：根據觀察，她擁有自由進出虛數與實像空間、變身、自我意識、自我進化等能力。雖然沒有任何武器裝備，但在VR型態時從胸部放出的不可解光線(Emotion Attack)卻令被擊中的人和VR失去戰鬥力，陷入「心跳不已」的狀態。

註22：在普拉哲拿博士的信中曾提及「014……妳的名字是Fei-Yen，我將未來交託給妳，願妳能舞動你的雙翼快樂地傲翔天際，盡情高歌……」

註23：有關故事可參考CD Drama「Cyber Net Rhapsody」和「Counterpoint 009A」

由於篇幅關係，雖然還有很多有趣的東西還沒說，不過只好就此擱筆了！不過！這僅僅是「電腦戰記」這一個環節而已！從下期開始，伴隨著《遊戲誌》的改革，少尉這　也是時候換些新點子了！那麼……

《超級機械人大戰F完結篇》大家已經完全Clear了吧？

可是當中的謎團你又解開了沒有？

Fei-Yen的真貌

在第一世代VR中，有8種不同機種，然而，其中的SRV-14-A Fei-Yen並不是「第二次V計劃」(VR發售計劃)中要生產的一部。「她」的原型是VR-014 Original Fei-Yen，一部「行方不明」的神秘VR。她不但擁有多種不可思義的特殊能力(註21)，更可怕的是，她擁有自己的思想！在大多數時間她會以14歲少女的身份出現，搭載的高性能V.Converter使她擁有數據變換能力，不但能自由進出電腦虛數空間和現實空間，隨意改變自己的外觀(人型←→VR)，少女型態時的她在物理上更是和真正的人類是毫無分別的。由於設計者プラジナー普拉哲拿博士與全部有關資料神秘失蹤，她的誕生與目的亦全部成謎(註22)。而憑著殘存資料和追捕她時得回來的數據(註23)，DN社才複製出SRV-14-A Fei-Yen(REPLICA)這特異機種，由於是複製關係，除了重現了原型的HYPER MODE(也只是部份……)和高機動力之外，她和其它VR是沒有分別的。





次回！

遊言戲語之「超級機械人大戰解謎篇」！！

Switch On~~！

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1998／CHARACTER DESIGN：HAJIME KATOKI

參考文獻：

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE(© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997)

電腦戰機編年史(© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課)

電腦戰機開發秘話(© Dyna-tech & Nova Co., Inc出版課



KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BARK~



PlayStation/ACT/Riverhillsoft/328港元

©1998 Riverhillsoft Inc.
©1998 DreamWorks Interactive L.L.C All rights reserved.

這個《救救泥膠城 2》轉為了以動作形式來玩之後，筆者覺得反而沒有第一集那樣好玩了，以及遊戲難度頗為高了一點。不過在過場片段裏，筆者則發覺DreamWork真是下了不少功夫去完成這個遊戲，因為KLAYMAN不單動作流暢，而且表情也十分搞鬼。如果玩者喜歡玩ACTION遊戲和挑戰高難度的話，這遊戲真是不可錯過。(怪傑)

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：2分
- 移植度：—
- 平均分：2.81分

在聽到救救泥膠城推出續集的時候，筆者的確十分高興，但是這遊戲卻令筆者布點失望，因為這遊戲的第一集的解謎部份筆者十分喜歡，所以筆者以為這一集也會以解謎的形式來推出，很可惜，這一集只是一隻動作GAME，而且遊戲的變化和有趣的地方不多，所以所得的評分不高（非洲）

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.3分
- 操作性：2.5分
- 投入度：2分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：—
- 平均分：2.6分

少女魔法師



SS/ARPG/TGL/5800日圓

© TGL 1997,1998

這麼特別的遊戲，加上了現在遊戲廠商喜歡使用的POLYGON，令遊戲增加背景的實在感覺。在尋找魔法材料時，不會好像電腦版那樣走過就找到，而是有真真正正尋找感覺的探索，而且在調合材料時，不需要玩者去負責，已經不用浪費辛苦拾回來的材料，再加上這遊戲可以讓玩者到森之街購買魔法，令角色有另一個途徑去學習不同的魔法，真是令遊戲增加了新的吸引力。(怪傑)

評分：
- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：5分
- 平均分：3.39分

可愛的魔法師造形，有趣的修業課題，改進了、更方便的移動統動等等都令人差點兒忘記了電腦版本的《少女魔法師》，SS版開場還有動畫片段，實在不俗。唯一缺點是它沒有配音，令到少女們的可愛樣貌欠了一點襯托。(古拉拉_B)

評分
- 人物／ 機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3.5分
- 難易度：2.5分
- 平均分：3分

PUZZLE BOBBLE 4



PlayStation/PUZ/TAITO/270港元

©TAITO CORP.1994,1998

這個《PUZZLE BOBBLE 4》中的以天秤原理的「滑輪」和同時間消除多組泡泡的「連鎖」兩種新遊戲系統，雖然會難度會有增加，但這兩個系統可以令遊戲更加好玩。而遊戲中的解謎和馬拉松模式，亦令到遊戲性增加了不少，筆者覺得這遊戲可以用一個「激」字來形容。(怪傑)

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：4分
- 平均分：3.22分

和前作比較，這次的《泡泡龍》加添了不少新玩意。那天平式的玩法著實令人又愛又恨，波波射到頂後會反彈的系統亦不俗，加上角色們的有趣造型，以同類型遊戲來說，這個的確不錯。除了畫面的表現沒有太大改進外，對這類型遊戲有興趣的朋友，這個確是一個好選擇。(積奇)

評分：
- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：一一分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3分
- 移植度：一一分
- 平均分：2.9分

Jet Moto'98



PlayStation/RAC/2P/Dual Shock對應/港幣328元

™ AND ©1997 Sony Entertainment America Inc.

這架能夠浮游於空中的水上電單車，的確是劃時代的科技傑作。當比賽的時候，其速度感確實不錯，而且電腦又非善男信女。因此，若想沒有人可以超越你的話，便需要使出渾身解數。此外，遊戲由於對應了Dual Shock手掣，所以如果你沒有的話，便會體驗不到遊戲中的另一種樂趣。遊戲中的人物設定充滿了美國味，就算你不喜歡亦不打緊，因為比賽的時候你也沒有時間留意他們的樣子呢！(Agent X)

評分：
- 人物／機械：2分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：2.5分
- 投入度：2分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——
- 平均分：2.43分

雖然人物設計和畫面表現對比前作的而且確有了很大的進步，可是花式技巧等元素，本作已不再被重視，而且沒有了各式各樣的陷阱，遊戲性比以往大為下降，操作性擬真程度與前作不徨多讓，但難度極高的賽道卻僧多粥少，是最令人失望之處，唯希望日後續篇會有更佳的表現。(KOTARO)

評分
- 人物／ 機械：2.5分
- 畫面：3分
- 音樂／ 音效：2.5分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——
- 平均分：3.29分

總評：

呢一期嘅總評由我非洲嚟揸FIT，所以都係會插GAME為多，首先數這期最差的GAME便非《HARD Boiled～把神經塔破壞～》莫屬，只有OPENING才可以為它討回一點同情分，至於筆者期待的《KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BARK~》卻令我有點失望，因為變成了一動作GAME，值得推介的便是一隻街機遊戲《SOUL CALIBUR》，是名著《SOUL EDGE》的續集，大家多多捧場啊！

（非洲）

FAMILY BOWLING



PlayStation/SPT/MPLY/5800日圓
©1998 Nihon Bussan Co., Ltd

如果說保齡球這項運動早已非潮流的話，相信各位亦會同意。至於這隻以保齡球為題材的運動遊戲，雖然新意欠奉，但勝在四平八穩、不過不失。遊戲所增設的「殘局」模式，則似乎稍為有點新意：加上各人物在打保齡球時的姿勢均有所分別，尤其是有一位小女孩竟用雙手來打保齡球，又竟然可以全中。你話世間事真的是否無其不有？(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.21分

保齡球這一種運動不太普及，故此能接觸到這類運動的人不多，所以一向的保齡球GAME都不太受歡迎，而這一隻只不過是一隻很普通的保齡球GAME，沒有什麼特別的地方，不過當中比較值得一提的便是那個如AGENT X所說的殘局模式了。不過始終都是太過單調了。（非洲）

評分：

人物／機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：——
操作性：2.3分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：1.46分

HARD Boiled～把神經塔破壞～



PlayStation/STG/對應Dual Shock手掣/5800日圓
©SIEG 1998 ©1997 CRYO interactive Entertainment. All rights reserved. Dark Horse Comics and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. Hard Boiled ™ &©1990,1992,1993 Frank Miller and Geof Drrow. All rights reserved

筆者無知，未曾聽聞這套來自美國的漫畫，但遊戲的OPENING CG則的確做得十分不錯。可惜，讚嘆的說話亦隨著OPENING的結束而消失。當進入了遊戲後，筆者便覺得一切也變得平平無奇，毫無樂趣可言。機械設定上實在令筆者感到自己始終未能接受美國的漫畫，加上遊戲中血腥鏡頭雖然不多，但張張必定令你難再有食慾。想減肥的朋友，就有買趁手啦！(Agent X)

評分：

人物／機械：1分
畫面：2分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.06分

這遊戲真的十分難得，很久也沒有見過這麼糟的GAME（自從POWER OF DARK SIDE之後），遊戲是以一本著名的漫畫取材而製作，遊戲本身真的無聊透頂，而其音樂更把筆者悶得要死，基本上是沒有優點，但是它的開場動畫也見心思，而且LOAD碟時間也不算長，可以為它爭取得0.5分的同情分（非洲）

評分：

人物／機械：1分
畫面：2分
音樂／音效：1.5分
故事：2分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：2分
移植度：——
平均分：1.43分

ECHO NIGHT



PlayStation／AVG／FROM SOFTWARE／5800日圓
© 1998 From Software Inc

雖然和一般3D的AVG分別不太大，可是個人覺得故事方面頗吸引，於船上的氣氛亦達到了恐怖的效果（由其於暗處看見小鬼的時候）。可是遊戲的操作卻有點不方便，多邊形人的樣子亦怪怪的。至於謎題方面見心思是值得一讚的，整體上屬於中上之作。（積奇）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：－－分
平均分：2.75分

自從上次因做《七間秘館》的攻略弄到發惡夢之後，打死也不要我再玩第二次。就連對這些陰深恐怖的AVG沒有甚麼好感。唔，至於這隻《ECHO NIGHT》嘛，也是這類的AVG來的，畫面中的多邊形也不算太複雜，而且流暢度也可是不差。而且畫面中的十字也十分特別，若眼前的東西是可以調查的話，它就是藍色，反之就是白色。但是，在遊戲進行當中可要玩者時常於各個時空飛來飛來，轉了幾可頭連剛才正在解甚麼謎也忘記了。而且SAVE POINT奇少，冒險途中有甚麼差池就真是活該。此GAME最敗北的還是故事，不是在異次元中飛來飛去，就是被困，好像天下間所有恐怖AVG都是這個模樣。(小健健)

評分：

人物／機械：3.4
畫面：4.1
音樂／音效：2.1
故事：2.4
操作性：2.9
投入度：3.9
原創性：4.0
難易度：4.0
移植度：——
平均分：3.35分

ABALABURN



PlayStation／ACT／TAKARA／328港元
© TAKARA,LTD.1998

遊戲內集合了兩種不同的玩法的確不錯，冒險部份給人的感覺還算討好（整體畫面上），可是人物的控制卻不大靈活。對戰方面亦是平平無其，招式的使出方法差不多一樣，唯表現方面較特別是值得一讚的。一個遊戲有兩種玩法的概念的確不俗，可是如果遊戲可以更用心的製作便會更佳。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：－－分
平均分：2.7分

又是一隻3D ACTION GAME，而且又加了個對戰格鬥模式，不然令我想起《TOBAL》系列。遊戲意念其實是蠻不錯的，好像在3D迷宮四處竄時，一遇上波士，就會立即切換成對戰格鬥模式，那時玩者就要跟他來個真劍勝負。不過，故事模式中的遊戲性可不是太高，來來去去不是跳平台、行窄道、就是打怪獸，新意欠奉。除了版圖設計平平無奇外，質感處理更是左偷右偷，甚麼也是大塊大塊地貼上去，真真慳皮。(小健健)

評分：

人物／機械：3.2
畫面：3.5
音樂／音效：3.0
故事：2.9
操作性：2.5
投入度：3.2
原創性：3.4
難易度：3.5
移植度：——
平均分：3.15分

DRAGON SEED



PS/ SLG/ JALECO/ 5800日圓
© 1998 JALECO LTD

最近推出的這遊戲，可說是順應近年育成作品潮流而誕生的，論遊戲的創意而言只屬一般，在下可用「合格」來形容，較滿意的是它的戰鬥部分，輸入指令的方法簡單但變化多多，即使實力較弱亦有可能反敗為勝，但遊戲整體在聲效方面表現較差，人物設計很普通，玩的人必須先玩一段時間才能發現其中的樂趣。(J.J)

評分：

機械/ 人物：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.8分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.76分

一玩上手，頓覺這是一隻跟《POCKET MONSTERS' STADIUM》十分相象的遊戲，大家又是要捉怪獸、養怪獸、打怪獸的遊戲。不過，若論到戰鬥畫面，這遊戲還是略欠點迫力。但說到戰術運用的嘛，它可有不少空間，因為玩者除了可以攻擊外，還可前進、後退及反彈對方的特殊攻擊。而前進後退的最大作用，是在於若相方之距離遠過攻擊距離的話，攻擊就會空震，繼而反給敵方一個進攻機會。所以在輸入指令時，可要猜猜對手會有甚麼動靜，若果心水清，要出奇制勝也不是難事。我想，這就是本遊戲最吸引人的地方。(小健健)

評分：

人物／機械：4.0
畫面：3.8
音樂／音效：3.7
故事：2.9
操作性：3.7
投入度：3.7
原創性：2.8
難易度：3.6
移植度：——
平均分：3.52分

任性桃天使



PS/ AVG/ KONAMI/ 328港幣/ 行貨

© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTER © KONAMI · KYOTO ANIIMATETION

自從《心跳回憶》成功後，KONAMI似乎已成為正派美少女遊戲的大哥，但之後推出的《凝望騎士》，卻只能以普通來形容。或許KONAMI是有心要挽回聲譽，這次落足成本，整個遊戲均以動畫方式來進行，而且格數奇多，看起來就像TV動畫一樣，然而遊戲本身的故事較為低年齡向，可以説是只靠遊戲中的女角來吸引玩者，不像《擁抱季節》等遊戲般人物與故事並重。(J.J)

評分：

機械/ 人物:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:2.5分
操作性:4分
投入度:4.5分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3.75分

最初看到那些順暢的動畫片段及全程都有配音，確實有點兒感興趣，後來玩過之後就高呼一句「救命呀！為甚麼桃太郎會變成這麼樣啦？」雖然變成女孩後「有前有後」的樣子很吸引，但是筆者覺得有辱了原著，尤其是看到雞、狗都變成了女人時，就覺得有點兒那個，還有些時候某些灑鹽花的畫面，唉……此外，沒有字幕也是遊戲的致命傷，實在不能吸引玩者玩下去。(古拉拉_B)

評分

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3.5分
故事:2.5分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:1分
難易度:2分
平均分:3分

KING OF FIGHTERS京



發行商：SNK　發售日：8月27日
價格：港幣328

© SNK 1998 ©YUMEKOBO 1998 ©夏元雅人／講談社

老實説筆者並非真正的《KOF》FANS，所以對以《KOF》為題材的遊戲沒有特別的好惡，也只會當作普通的遊戲去玩。以AVG形式來演譯格鬥遊戲也不是第一次，以選項代替輸入指令去戰鬥，以前SF時已有類似形式的遊戲，所以這次拳皇京實在無新意可言，唯一可取的是它的故事。(古拉拉_B)

評分

人物/ 機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:2.5分
平均分:3分

雖然是玩得很差，但在下的確是從拳皇'94開始就已經有接觸這遊戲的，加上也有看各類型的拳皇漫畫……可以説這拳皇京的故事是較為接近現實的一個，戰鬥沒有龍珠式的誇張，人物間的關係亦較親密，至於戰鬥系統雖然新意不大，但仍算是好玩的，倒是最初想獲勝實在不容易，不過由於這作品的人物是重新設計過的，對原裝人設情有獨鍾的話便要先做好心理準備。(J.J)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.31分

SLAYERS ROYAL 2

SS/ RPG/ 角川書店/ ESP/ 6800日圓

©神坂一/ あらいずみるい/ 角川書店/ テレビ東京/ SOFTX/ 丸紅/『スレイヤーズ』製作委員會 © 1998角川書店/ ESP

一向以攪笑為名的《魔劍美神》，其遊戲的繼集即將推出，莉娜與加奧黎的性格同樣沒有改變，一一搬到遊戲上，今次遊戲的與上集很大分別，晝夜時間的分明，由於有不少事件需在特定時間內進行，使遊戲的難度增加，而在戰鬥方面亦作出修改，不會再以莉娜的龍破斬打天下，開始有回戰略性，若是有玩過上集的話，可不妨一試。

評分：

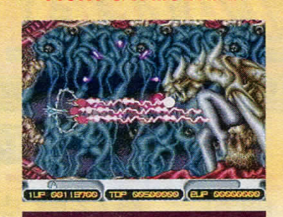
機械/ 人物:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——
平均分:3分

和上一集的不濟相比，今集的系統及畫面也作出明顯的進步，由於要忠於原著關係，莉娜依舊是一開始已懂得數十種的厲害魔法，戰鬥時的最大樂趣已不是在戰略本身，而是去怎樣去破壞整個版圖上可消滅的東西以獲得快感。故事的內容比上集更為有趣，但遊戲依舊是AVG式的在版圖上不斷撞EVENT進行，除非玩者本身SLAYERS忠實FANS，不然過程隨時令人睡意大發。總括而言本遊戲的好玩與否，關鍵視乎玩者對這作品原著的喜歡程度。（零式迪爾）

評分：

人物／機械:3.8分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:—
平均分:2.97分

ARCADE GEARS · IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY



SEGASATURN/ STG/ XING/ 4800日圓

© XING 1997/ IREM CORP

IREM縱向射擊名作《IMAGE FIGHT》和橫向射擊名作《X-MULTIPLY》二合一之版本，在較早前已於PlayStation上登場。然而，兩者整體上的移植度亦十分接近，但流暢度方面SEGASATURN版就略為優勝。雖然操控上SEGASATURN仍然佔優，不過若論音響效果就遠比不上PlayStation版，是最美中不足的地方。(KOTARO)

評分

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:4分
平均分:3.28分

這是一個將IREM兩大射擊遊戲名作集於一身的軟件，所以購買之前最好先問清楚自己是否喜歡遊戲以免浪費。《IMAGEFIGHT》是個縱向射擊遊戲，難易度頗高，反而橫向的《XMULTIPLY》則似乎較易，但總括而言，這類舊作重出的對象主要是那些當日玩過街機版的人，若你是追求畫面畫面效果的話，還是買新作玩算了。(J.J)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:4.5分
平均分:3.13分

SOUL CALIBUR



AD/ FIG/ NAMCO

© 1998 NAMCO LTD.,ALL RIGHT RESERVED

由《鐵拳3》開發組利用SYSTEM 12開發的新武器立體對戰格鬥遊戲《SOUL CALIBUR》，以有限機能造出極為細緻的效果，其中不論人物以及畫面均具有極佳的表現。而角色動態方面更可以説是未有同類型遊戲能所媲美，背景音樂氣勢磅礡，操作概念新鮮，自由度和靈活性並重，令對戰格鬥達至遊戲最高的境界。(KOTARO)

評分

人物/ 機械:3.5分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:4.5分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.88分

這一隻筆者期待已久的3D格鬥遊戲終於推出了！記得上次的《SOUL EDGE》筆者已經覺得十分好玩，今次亦不例外：因為除了遊戲本身的系統好之外，畫面的質素大大加強了，人物動作的細緻度，對筆者來説簡直是到達差不多完美的階段，筆者最欣賞的是新加角色IVY的武器蛇腹劍，簡直與真實的相差無倆。另一個吸引的地方，就是遊戲中的故事性了，因為除了遊戲中有各個人物的獨特故事背境之外，故事亦承接了《SOUL EDGE》的故事，雖然這並不明顯，但實在令筆者耐人尋味呢！(魔城城主 天草四郎 時貞)

評分

人物/ 機械:4分
畫面:4.5分
音樂/ 音效:4分
故事:4分
操作性:4.5分
投入度:4分
原創性:4.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:4.13分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER 有腦PlayStation榜



1st　SD高達G GENERATION　BANDAI　37票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	3×3 EYES 轉輪王夢幻	KING RECORD	34票
3rd	鋼仁戰記	TMF	26票
4th	Noel~La Neige~ Special	PIONEER LDC	22票
5th	生化危機2 DUAL SHOCK VER.	CAPCOM	16票
6th	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	13票
7th	生化危機 DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK VER.	CAPCOM	12票
8th	PUZZLE BOBBLE 4	TAITO	11票
9th	GUNBARL	NAMCO	7票
10th	銀河公主傳説 FINAL EDITION	HUDSON	3票

HYPER 有腦SATURN榜



1st　櫻大戰2～求你別死去　SEGA　39票

名次	遊戲	廠商	票數
2nd	魔導物語	COMPILE	31票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	26票
4th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	15票
5th	DEEP FEAR	SEGA	14票
6th	慟哭 FINAL EDITION	DATA EAST	12票
7th	惡魔城 X 月下之幻想曲	KONAMI	10票
8th	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店／ESP／GAME ARTS	7票
9th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	3票
10th	櫻大戰	SEGA	1票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	FINAL FANTASY VIII	35票	開發度？%	SQUARE
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	31票	開發度30%	日本TELNET
3rd	DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記	30票	開發度99%	XING ENTERTAINMENT
4th	KOF京	15票	開發度100%	SNK
?	BLAZE& BLADE BUSTER	——	開發度99%	T& E SOFT



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	ADVANCED VG 2	34票	開發度？%	TGL
2nd	歡迎來到PIA CARROT 2	33票	開發度80%	NEC INTER CHANNEL
3rd	BIO HAZARD 2	23票	開發度？%	CAPCOM
4th	SLAYERS 2	15票	開發度100%	SEGA
?	FRIENDS ~青春之光輝~	——	開發度85%	NEC INTERCHANNEL



你最喜愛的 N64 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	神奇計劃J	35票	ENIX
2nd	火炎之紋章64	34票	任天堂
3rd	007金眼睛	20票	任天堂
4th	SUPER MARIO 64	18票	任天堂
5th	實況足球3	15票	KONAMI

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	31票	CAPCOM
2nd	街霸3 2nd IMPACT	25票	CAPCOM
3rd	拳皇98	24票	SNK
4th	TIME CRISIS 2	22票	NAMCO
5th	拳皇97	12票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1st	莉娜	30票
2nd	可拉娜	23票
3rd	八神庵	16票
4th	真宮寺櫻	11票
5th	LEON	7票



日本雜誌《WEEKLY FAMILY 通》9月4日號，讀者人氣榜

統計日期截至8月25日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	FINAL FANTASY VII	SQUARE
2	2	櫻大戰2	SEGA
3	5	武藏傳	SQUARE
4	4	TATICS ORGE	SQUARE
5	7	BIO HAZARD 2	CAPCOM

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第80期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《鐵拳3》月曆 1名
LAM MING YAUNG Z339××× (1)

《GUARDIAN RECALL》海報 2名
麥志恒Z600××× (1)
LAM YEE CHEONG K553××× (2)

《MARVEL VS. CAPCOM》海報 6名
YUEN WING HONG Z471××× (1)
LUI KOK HO Z621××× (0)
梁梓傑Z412××× (7)
LING KA KIT Z608××× (7)
區建業K983××× (8)

《魔法軍團》海報 6名
張家恩Z670××× (1)
何家輝Z174××× (1)
李國華Z670××× (7)
黃仲賢K072××× (7)
黎英輝Z516××× (4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板 5名
MARVEL VS. CAPCOM (CLASH OF SUPER HEROS) 海報 6名
《ROCKMAN DASH》海報 3名
《G GENERATION》海報 3名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：9月8日

姓名：________ 年齡：________
身份證號碼/護照號碼：________ 聯絡電話：________
地址：________
____
電郵地址：(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至8月25日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

☐1.ABALABURN
☐2.河邊垂釣
☐3.狩獵妖精的傢伙們II
☐4.快速天使
☐5.美少女夢工場 口袋大作戰
☐6.ECHO NIGHT
☐7.DREAM GENERATION
☐8.救救泥膠城2
☐9. PUZZLE BOBBLE 4
☐10. BOMBERMAN FANTASY RACE
☐11. TRAPGUNNER
☐12. BIOHAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK對應版
☐13. BIOHAZARD 2DUAL SHOCK對應版
☐14. JETMOTO '98
☐15. GUNBARL
☐16. DRAGON SEEDS
☐17. WORLD PRO TENNIS '98
☐18. SD高達G世紀
☐19. 3×3 EYES轉輪王夢幻
☐20. 鋼仁戰記

HYPER有腦SATURN榜

☐1.IMAGE FIGHT & X MULTIPLY
☐2.海邊麻雀
☐3.BLACK MATRIX
☐4.拳皇'97
☐5.夢幻模擬戰5
☐6.惡魔城X～月下之夜想曲
☐7.DEEP FEAR
☐8.LUNAR 2 ETHERAL BLUE
☐9.HIGH SCHOOL TERRA STORY
☐10.狙擊千金小姐
☐11.DREAM GENERATION
☐12.孃樣特急
☐13.GUARDIAN FORCE
☐14.慟哭FINAL EDITION
☐15.WACHENRODER
☐16.魯邦三世～金字塔的賢者
☐17.斬魔超奧義
☐18.超級機械人大戰F完結編
☐19.櫻大戰2～求你別死去
☐20.魔導物語

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

新 G A M E 時 間 表

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
27日	GURUGURU 大作戰	ASCII	5800日圓	不詳
	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	5800日圓	STG
	日本BOWLING協會推薦 KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL 編	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	Dancing Blade 任性的桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	英雄傳說4 朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	PARLOR STATION	GMF	5800日圓	SLG
	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
9月3日	■ METAL GEAR SOLID	KONAMI	5800日圓	ACT
	NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
	在風之丘公園	TECHNO SOFT	5800日圓	AVG
	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	MYSTIC MIND	每日 COMMUNICATIONS	6800日圓	AVG
	★STREET FIGHTER EX PLUS α(THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	FIG
9月10日	心情浮動 MY BABY	ACCELER	4800日圓	ETC
	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	怒・首領蜂	SPS	5800日圓	STG
	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	DOLPHINS DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	MAGICAL MEDICAL	KONAMI	5800日圓預定	RPG
	★BULE BRAKER BURST~往笑顏的明天~	HUMAN	5800日圓	AVG
17日	SRPG 創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	GUBBLE	ASK 講談社	4800日圓	ACT
	山路賽車 MAX2	ATLUS	5800日圓	RAC
	蒼狼與白鹿・元朝秘史	光榮	6800日圓	SLG
	BISBIS SPECIAL	KONAMI	5800日圓	ETC
	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	5800日圓預定	不詳
	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓預定	ACT
	蘭未的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳	VICTORY SOFT	5800日圓	ETC
23日	■ THE GAME MAKER	ACCELER	5800日圓	SLG
	■ END SECTOR	ASCII	5800日圓	不詳
	■ ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	■成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	STREET GORGEOUS KING	ENIX	5800日圓	不詳
	OVERDRIVING 3	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	STARLIGHT SCRAMBLE 戀愛候補生	KSS	5800日圓	SLG
	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	三國志2	光榮	5800日圓	SLG
	織田信長傳	光榮	6800日圓	SLG
	神氣十足組	講談社	4300日圓	PUZ
	上海真的武勇	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	DX億萬富翁遊戲2	TAKARA	5800日圓	不詳
	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	4800日圓	ARPG
	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	5800日圓	ETC
	第五元素	HUDSON	5800日圓	AVG
	SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	將棋王	童	1980日圓	TAB
	★MINI四驅 爆走兄弟LET'S AND GO!! WGP HYPER HIT (THE BEST)	JALECO	2800日圓	RAC
下旬	貓侍	HUMAN	6300日圓	AVG
9月	■心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■ SPAWN The ETERNAL	HUDSON	5800日圓	ACT
	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	GEOMETRY DUAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	CAPTAIN COMMANDO	NEW	4800日圓	ACT
	serial experiments lain	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT
	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	SENTIMENTAL JOURNEY 價格之旅	BANPRESTO	6800日圓	TAB
	御神樂少女探偵團	HUMAN	6800日圓	AVG
	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	RAC
10月1日	■最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	GUARDIAN RECALL~守護靈召喚~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	傳情達意	元氣	6800日圓	SLG
	EXCITING BASS	KONAMI	5800日圓	SPT
	BEAT MARIA	KONAMI	5800日圓	SLG
	★WINNING POST 3 PROGAME' 98	光榮	6800日圓	SLG
10月8日	■日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 風	NAXAT	4800日圓	TAB
	■ ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	三國誌VI	KOEI	5800日圓	SLG
	★實況 AMERICAN BASEBALL 2	KONAMI	5800日圓	SPT
10月15日	■麻巴組他	SCE	價格未定	AVG
	■ AZITO 2	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	MTB DIRT CROSS	SAMMY	5800日圓	不詳
	GRAND NEW 島大冒險	秀和SYSTEM	5800日圓預定	不詳
	初戀情人節 SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	秘密戰隊 V DELXUE	每日 COMMUNICATION	6800日圓	AVG
22日	火星物語	ASCII	6800日圓	RPG
	火星物語(10大付錄限定版)	ASCII	9500日圓	RPG
	五龍陣	ASUKU	4800日圓	不詳
	L.S.D.	ASMIK	4800日圓	ETC
	SIMPLE 1500系列 Vol.1 The 麻雀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.2 The 將棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.3 The 五目並	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.4 The REVERS	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	御意見無用2	KSS	5800日圓	FIG
	男女商店會~初義傳說之劍	講談社	5800日圓	RPG
	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	不詳
下旬	PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME	日本 TELNET	5800日圓	ETC
10月	■ WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	5500日圓	AVG
	■設計衛門 KIDS	ATENA	5800日圓	不詳
	■賽夢的野望2 THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	鈴鹿 & 時間耐久 CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	O君的LOGIC(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	麻雀 STATION MAZIN~麻神~(THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	海之 OH! YAH!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	貓貓爾係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	★實戰艦兵	ACCELER	6800日圓	不詳
11月5日	■ MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	不詳
	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARKDING	5800日圓	SLG
	爆發!怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	SPEED UP	SAMMY	5800日圓	不詳
19日	SIMPLE 1500系列 Vol.5 The 圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.6 The 花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
26日	■久遠之絆	HORK	價格未定	AVG
	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	EURASIA EXPRESS 殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
11月上旬	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	1 on 1	CHILDA	5800日圓	SPG
11月	■天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	■ MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	■對戰!!DREAM SAGAS	TGL	價格未定	SLG
	■ BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	修理遊戲軟件	IMAGINEER	價格未定	不詳
	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	LIBEROGRANDE	NAMCO	價格未定	SOC
	要吃那隔采的飯盒2次3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC
12月10日	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
23日	■山崎一夫的西原理惠子之麻雀遊戲'99'	MEDIA LINK	價格未定	TAB
下旬	格行邁不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
12月	■ R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	價格未定	RAC
	■ TNT (The Next TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	電車 GO2	TAITO	5800日圓	ETC
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生篇	TUNE SOFT	價格未定	ETC
	哥斯拉:CARD BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	全日本摔角(暫稱)	HUMAN	價格未定	SPG
	100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	★LUNATIC DAWN 3	ARTDINK	5800日圓	RPG
98年夏	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
98年秋	■莉嘉伊亞傳說	SECI	價格未定	RPG
	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	BATTLE ATHLETE 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	RPG
	TOY POP DREAMS	KSS	5800日圓	不詳
	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	武戲	KONAMI	價格未定	FIG
	ANOTHER MIND	SQUARE	價格未定	AVG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE 職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	聖龍傳說(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	RIDING REVOLUTION	MASIYA	價格未定	不詳
98年冬	■ LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	價格未定	不詳
	給有一天會重遇的未來 -BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	桃太郎傳說	HUDSON	價格未定	RPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	★空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
98年	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	WIZARDRY ~ DIMGUIL ~	ASCII	價格未定	RPG
	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	玉繭物語	元氣	價格未定	RPG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	3D 機械人射擊	小學館 PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	3D SHOOTING (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	SMASH COURT 2	NAMCO	價格未定	SPT
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
今冬發售	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
99年1月	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
	SOUND NOVEL EPISODE2 鐮鼬鼠之夜	TUNE SOFT	價格未定	不詳
99年2月下旬	PRESSURE ZONE (暫稱)	TAKI 工房	價格未定	不詳
99年2月	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
	SOUND NOVEL EPISODE3 街~命運的交匯點	TUNE SOFT	價格未定	不詳

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

99年春	■艦船大戰艦	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
99年	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	多利弗斯魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	傳說檬面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	Bad Mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	CAPCOM GENERATION~第3集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	CAPCOM GENERATION~第4集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	CAPCOM GENERATION~第5集~（暫名）	CAPCOM	價格未定	不詳
	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳 COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	心跳回憶 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT
	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	PARAPPA 2 (暫名)	SCE	價格未定	ETC
	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
	馱果子屋 KID	瀧工房	價格未定	不詳
	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	誰人都遊戲銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	誰人都遊戲銀河英雄傳說 ~GO GO 擲骰子編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN 亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	"BACK 佳拿 ~甦醒的勇者們~ -完結編[之後,向着明天]-"	BING	5800日圓	SLG
	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重裝機兵 維京 2	MASIYA	5800日圓	ACT
	金字塔之謎	RAY	價格未定	TAB

SATURN

27日	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG
	SUCHIBAI ADVENTURE	JALECO	3800日圓	不詳
	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
9月3日	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	6800日圓	SRPG
17日	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
23日	麻雀學園祭DX	MAKE SOFTWARE	5800日圓	ETC
	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	SHINNING FORCE III SCENARIO.3 冰壁之邪神宮	SEGA	4800日圓	ARPG
	機動戰艦NADESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	6800日圓	ETC
	STREAM HEART	TGL	6800日圓	STG
	DIGITAL MONSTER VER.S	BANDAI	價格未定	不詳
	櫻通訊 REMAKING MEMORIES	MEDIA GALLOP	6800日圓	SLG
9月	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	The Legend of Heroes I & II 英雄傳說	GMF	5800日圓	RPG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~飛翔編~「前往的戰場」	VING	5800日圓	SLG
10月1日	★THE KING OF FIGHTER'S COLLECTION	SNK	6800日圓	FIG
22日	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	■THE COMPANY~死靈饗宴~(SATURN COLLECTION)	HUMAN	價格未定	SLG
	★魔法陣 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800日圓	PUZ
29日	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	SEGA 三四郎 真劍遊戲（暫稱）	SEGA	4800日圓	不詳
	FIND LOVE ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
10月	ROX	ALTRON	價格未定	不詳
	電車GO! EX	TAKARA	5800日圓	ETC
	初戀物語	德間書店	5800日圓	SLG
	SEGA AGES	SEGA	4800日圓	ETC
	Mrs. Bag大冒險	VING	3800日圓	ACT
	★本格花札	ALTRON	5800日圓	TAB
11月	■IDOL 雀士 限定版	JALECO	7800日圓	TAB
	■FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800日圓	SRPG
	■BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC
98年秋	■FRIENDS~青春的光輝~(擴張RAM專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	■e'tude prologue~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
98年冬	七開秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	NOEL 3	PIONEER LDC	價格未定	ETC
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄傳說~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER神聖七首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	神箭 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	MARVEL SUPER HEROES VS街頭霸王 (4MB擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	CAPCOM GENERATION~第3集~歷史從這裡開始	CAPCOM	5800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	不詳
	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	怪物之王 黃昏之旋環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔賊戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞之靈魂	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND ~2 隔之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

DREAMCAST

11月20日	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
	PENPEN TRiICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC
98年冬	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG
	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG
	GODZILLA(暫稱)	SEGA	價格未定	不詳
99年2月	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	不詳
發售日未定	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	不詳
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

28日	IGI君	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
9月25日	SD飛龍之拳 64	CULTURE BRAIN	6480日圓	ACT
10月9日	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
下旬	CITY TOUR GRANDPRIX 全日本選手權	IMAGINEER	價格未定	RAC
10月	■與凶手解決!64 偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
11月下旬	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
11月	■KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
12月	叮噹 2（暫稱）	EPOCH社	價格未定	不詳
	★TOP GEAR OVERDRIVE（暫稱）	NAMCO	價格未定	RAC
	★KNIFE EDGE（暫稱）	NAMCO	價格未定	不詳
98年秋	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	ORGE BATTLE 3 (暫稱)	QUEST	價格未定	SLG
	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	BANJO 與 KAZOOIE 之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
98年冬	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆笑人生 64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	KAME LEON TRIST 2	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	湖旁釣魚 64	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	牧場物語 2	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
98年	愛芙 ~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
	DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKY	CAPCOM	價格未定	PUZ
	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
未定	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	GABARY BATTLE 3000	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 籃球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKET MON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG

NEO · GEO

9月23日	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡帶)	SNK	38000日圓	FIG
發售日未定	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG

NEO · GEO POCKET

10月下旬	連接點（暫稱）	未定	價格未定	不詳
	網球（暫稱）	未定	價格未定	SPT
	每處也是麻雀	未定	價格未定	TAB
	NEO-GEO CUP' 98	未定	價格未定	不詳
	BASEBALL STARS	未定	價格未定	SPT
	POCKET 格鬥系列 KING OF FIGHTERS R-1	未定	價格未定	FIG
	瓜小姐的成長日記	未定	價格未定	不詳
	將棋之達人	未定	價格未定	TAB



積奇無聊話

這兩個星期內最有得著的，只是看了「真假公主」罷了。縱使和古B、Agent爺、G+犬記觀看此片時多投入，到頭來大家於吃飯時討論的，竟是是此片的英文名「ANASTASIA」的讀法，OH……。
另一方面，不知死的長官竟又相約對戰「孖叉安」，在敵弱我強的情形下，於完事時長官的視線一直也只是看自己的鞋頭……阿門。
再另一方面，公司的畑山先生駐日離開，祝一路順風！

Fundamental Theory of FUKUDAlism >>>

◆最近煩透了，好像被100G壓力逼得緊緊的，可否給我一點空閒抖一抖？
◆已聽聞過B'z於9月20日推出之第二張精選碟《B'z The Best "Treasure"》，裏面所收錄歌曲的大約名單，其中《看不見的力量》和《Fireball》當然勁正，但是為何卻沒有《Friends II》中的《Snow》或《傷心》的呢？兩者都是很正的！
◆身邊朋友都好像對流行音樂不大有興趣的，閒談起來並不會有這些話題，不知道大家是否和筆者同樣喜歡聽歌？本人則較喜歡Rock Band、創作歌手及節奏強烈的歌種，因此心頭好便是B'z、LUNA SEA、L'Arc~en~Ciel、TMR、GLAY、ELT、黑夢和SPITZ等，有興趣的不妨來信砌磋指教，同時希望各位能多多支持改革過後的新專欄《音樂園》啊。

小寶寶，食蛋糕……

1) 尋日係畑山先生返回日本嘅日子，公司上下係咁嗅都攪咗次小茶宴同佢做FAREWELL，噢，小寶寶今次食件蛋糕都幾好味。雖然小的同畑山先生佢都唔係咁熟，不過都真係有D唔捨得，咁我都祝佢喺日本嗰邊都做得開開心心啦。
2) 距離開學嘅日子愈嚟愈近，火雞大學噢~ 我返緊嚟啦~~
3) 好耐未試過做咁劇烈嘅運動，O'CAMP之後硬左成兩日唔識郁……
4) 另外，嗰三日O'CAMP，同班組仔都玩得幾開心，嘩，不過唔經唔覺咁，請下一餐，請下又一餐，跟住自己買下呢樣，買下嗰樣……雖然今日已經係25日，都就嚟出糧啦，之但係，真係要諗下八舊水點先可以夠過一個禮拜呢？
5) 究竟……隔離組LEADER…嗯……有冇可能呢？
6) 丫…彩子妹妹同小糖果妹妹應該去完日本返嚟啦喎……究竟有冇買手信信俾我呢？(話時話，點解呢排個個都去日本㗎？)
7) 小的咪話會染返個頭嘅……ANYWAY，我係有染到，不過，效果認真麻麻，家下只不過係由以前嘅金到白，染到變成金到泥黃色(怪獸話係鴨屎綠添喎，而格仔衫就話睇到我個頭就覺得世界末日將近…)…… 唉！
8) 又話新一批小雲公仔喺八月出，但係到家下連聲都冇……
9) 係呀，小的咪叫做「外剛內柔善良可愛小寶寶」嘅，但係小的又搵到另外八個字，又係同小的襯絕非常喎。於是，小的另一個名又誕生啦！就係「年少有為敢言實幹小寶寶」，大家話係咪好正呢~~

古拉拉 _B 之誕生！（第二回）



(題內話)
話説古拉拉_B的根性全開，用盡120%力量時就有萬分一之的機會可以雙手將一隻半死的烏蠅殺死，因此全個斯比頓星的人都十分害怕。他們在古拉拉_B未懂事之前，便派他專責看守那個普普通通毫無特別功能的微波爐。如事者過了一個月，古拉拉_B因為日對夜對都是微波爐，不單止受到它發出的微波影響而產生對「星期一症候群」的抗體，而且更重要的是他學會「微波爐九大盞」，從此三餐唔使再去小新……
某日，古拉拉_B 正想微波爐之時，突然發現裏面有一個靈異照片，還有一段小字：「多謝大家咁耐以嚟對我嘅幫助、忍讓、照顧，以及奚落、嘲笑和愚弄，而家我要離開了，在此高歌一曲：「……將要離開……我捨不得你(哋)……」」
古拉拉_B見到張相後面有個署名叫「亞筠」，於是佢就請求柯柏文借一隻飛空艇向火田山出發……
(題外話)
JUMP：「送比你丫！」同時遞上一個打火機
我：「我唔食煙㗎喎！」
JUMP：「……」
其實火機不一定是用來點煙的，只是我一廂情願的想着只能用來點煙，錯怪了她。愈看，那微形打火機愈好看！雖然後面寫着「點煙專用」。
JUMP，多謝您！

不吐不快的怪傑話：

昨天，筆者才知道在公司工作已久的畑山哲哉先生，終於要回到他的祖國—日本了，雖然他依然會是公司的員工，但不竟好像少了一份熱鬧的感覺，希望他能夠在自己的祖國裏愉快地工作，以及在往後的日子裏再次見面(筆者一定會學好本身的日語)，最後一定要多謝他在數個月裏的幫忙，令筆者可以解決不少難題。
近日，筆者終於看過由丁丁君拍攝的《SONIC ADVENTURE》片段，雖然筆者發覺丁丁君手上的手提攝影機經常想睡着，但令到筆者看到很多很多精彩的片段，而筆者就很喜歡遊戲當中的臨場感和結實的POLYGON，如果其他DC.遊戲都能利用到所有DC.內藏的功能，以及營造出《S.A.》那樣的臨場感，筆者都會願意買下這部令筆者有所期待的次世遊戲機。希望出機之日能夠即時買下這台遊戲機。

小健健編者話

最近可跟大家胡扯得多，不禁有點納悶，現在跟大家玩玩遊戲，看看可否令你們有所得著。
問題1: 眼力題
早兩天寫稿時，寫了「絲絲納悶」這四個字，突然覺得將兩個「絲」拼在一起甚是有趣，於是乎就想出以下問題: 究竟在下面有多少個「絲」字?
「絲絲」
問題2: 耐力題
承上題的，不是説過我今期寫了句「絲絲納悶」的嗎? 那麼，這句「絲絲納悶」是於哪一頁、哪一行出現?（題示: 這頁一定是在今期P1至P164頁之間，而且那頁碼一定可以被1除得盡)
問題3: 急口令
最近看電視節目「SMAP×SMAP」，內裡有個環節叫「8秒之壁」，內容就是要SMAP的眾隊員在8秒之內把一條急口令絲毫不差的唸三次。呵呵，今次輪到你們了。下面有條急口令，試試可否在8秒之內唸三次。
掘龜掘吉掘雞骨，
掘雞掘龜掘甘吉，
掘骨掘雞掘金龜，
掘吉掘金掘龜骨。
問題4: 智力題
這是我兒時我表姐用來考我的智力題，不知大家有否聽過了。話説有家人跑到來河邊想過河。這家有4個人及4隻小動物，分別是爸爸、媽媽、哥哥、妹妹、狗、貓、老鼠及小雞。而過河的工具只有河邊的小艇，而這小艇最多只可載一個大人及一隻小動物; 或一個小孩兩隻小動物; 或是兩個小孩一隻小動物。但，若爸爸不在，哥哥就會打小狗; 若小狗不在，貓就會咬老鼠; 若媽媽不在，妹妹就會打小貓; 若小貓不在，小狗就會咬小雞。那麼，怎樣可令到他們個個沒受傷的過到對岸?
PS.哎呀，はっちゃん要走啦，嗚嗚，還想請教他日文的，因為年中可省回不少學費嘛~。而且編輯部更會少了個只會用日本隊的波友，呼，努力吧！！蝦殘！！若有甚麼問題，我定當向東北方大叫的請教請教。



KOTARO 話——

素聞眾編輯喜歡登高，一有機會便與大家分享遊山之樂，拙者不材，未曉得遊山的箇中樂趣，或許一看《始得西山宴遊記》，希望會對自己有所幫助吧！
再過數天，拙者一位友人又要返回遠方的外國繼續進學，縱使已經三年，但仍未習慣，在每次分別時總會有不捨之意，不解。然而，拙者最後一件能為她所完成的事，就是祝她平安，早日學成凱旋歸來，希望這串心意妳會喜歡吧！

電波少年 J.J 話：

◆上星期六因為日本方面有《SONIC ADVENTURE》發表會舉行，在下和PUYU神於是便一起前往採訪，本來行程是計算得相當準確的，想不到卻接二連三的發生各種小問題……最後雖然成功完成採訪，但大家都覺得自己的經歷很像電波少年，原來巧合的事情真是可以不停在一個人面前發生的。

◆看過了數個單位後，發覺現在所住的地方租金明顯偏高，如無意外的話應該會在兩星期內搬家，到時就可以請人到家裏玩了。

◆以往對搭巴士印象一般，但最近卻愈來愈喜歡、特別是那些要繞東繞西才到目的地的路線，這樣便能有更多時間留在車上了……

◆祝畑山先生在日本成立支部之後工作順利，令遊戲誌能提供更多第一手資料給大家。

零式迪爾吹吓水

最近腦內不斷為一些事煩惱非常，看了「SONIC ADVENTURE」的示範畫面後，思想更為混亂，單看遊戲畫面後會令我腦震盪的遊戲，以往只試過兩次(《真侍魂》和《VIRTUAL ON》)，而且這次更只是錄影畫面已如此震撼。這樣的遊戲有今生無來世(誇張)，期待11月的來臨。

某日公司突然開茶會，原來是烱山先生要到日本長駐而為他送行。因在某雜誌已開始看他的專欄關係(想不到會有日本人在香港寫GAME文章)，所以初來報到時對他是怎樣子十分好奇。頭幾天返工時乘電梯按7字，同乘的一位陌生四眼西裝兄看後竟突然向我點頭打招呼，我當時十分意外，冷漠的香港人通常不會有這些舉動的(因我是香港人)，所以估他便是那個烱山哲哉了，這事令我對這日本人留下深刻的印象。雖然和他不太熟絡，在此仍希望他在老鄉工作順景兼愉快。

以下內文可說是轉載自日本聲優雜誌

久違了的日本名聲優——井上喜久子小姐，休息「產休」了大半年後，最近再度復出，她的樣子好像沒多大改變，不過就好像瘦了少許，從今以後在日本播出的《Q版女神》的貝露要音，便會由岡村明美變回井上喜久子，喜歡女神的讀者應該可以鬆口氣，(暫時)不會聽到不熟悉的貝露聲線。

另外從該次旁問中亦得知，以往在《井上喜久子月刊CD》中播出的DEMO歌曲，現在已制作完成，亦會在今年內推出其完成版，是井上喜久子小姐的FANS便要留意各大雜誌的有關報道。

BY：山寺良牙

明樹發「爛渣」！

筆者在這一期行正運呀！都唔知道話你哋俾面好定唔俾面好，無論如何都多謝你們看我的攻略。

首先解答第一位朋友的問題，「究竟在74期的基力之野望，其中的正統自護軍出現條件(以大魔支援賴巴)的事件中是選擇YES或NO，為何有兩個答案？」

答：其實很簡單，在這個事件中是有兩條問題的所以便有兩個答案，第一條是要答YES，而第二條是答NO的。明樹嬲你：你知不知筆者花了多少時間心血寫這份攻略的內文，不眠不休另外又加上G+的恐怖憢賣及RAY RAY所提供給我的高達發燒資料，內文長盡得很，而你~~你~竟然...你竟然唔睇內文！你己經傷透我的心，再無法彌補我的痛傷。

第二位朋友，「在OVER BLOOD中有一個炸彈找不到。」

答：這個「離子炸彈」是不須要取得的，而很遺憾地離子炸彈是不屬於炸彈系的(是不是很有趣呢?)，只有在「？」即特別道具系的一欄才可找到。明樹與你談天：《OVER BLOOD》是不是一隻古惑、令人很奧腦，會令人發脾氣的遊戲呢？本人亦認為這是一隻不簡單的遊戲呢！(可惜畫面方面……)相信你一定是一時焦急所以找我，(雖然找不到我)雖然你在遊戲中有一些小問題，但精明的你相信這些寶物位置問題根本難不倒你，因為你也再沒有打電話來找我。

無論如何真是多謝你們看我的攻略，本人的作風一向是不怕多言，但求大家明白，希望你們不要怪我「尋」氣。另一方面我們編緝是不方便接聽關於攻略問題的電話，敬請體諒，喜歡的話也可以寄信給我，如果是有趣的，有建設性的本人是會在編者話中與你們一起談天，好不好？再三多謝你們。

很多說話要說的 MS 話——

◆由於一直以來沒有放過假，每天到返公司工作，結果在上星期日的晚上，終於病發入院，接着的星期一，由於病情沒有好轉，結果在家趟在床上不能動彈，接着的星期二，因工作仍然是這麼多，在病情仍未有好轉的情況下返公司趕稿，但卻被人話返工時間不及他人多，究竟要如何才叫多？不知MS的壽命有多長呢？

◆近來發覺身邊的人越來越格格不入，他(她)們全沒有理會MS的感受，只會偏幫着自己的一方，「當有難時，能救你的並不是親人或情人，而是朋友…」這番話，MS開始理解，始終覺得朋友是最好的。

◆近日MS接到朋友來電，説其男友自從那次之後經常沒有理她，她哭哭啼啼地説着整件事情的經過，奈何MS甚麼也做不到，只能在背後安慰，因為MS是不應介入他們的世界，不過MS真不想看見懷有孩子的她在苦苦哀求。

◆日本學校又寄信來，那個死老鬼吉田老師再度來港，他們不單沒有忘記MS，還不斷加以鼓勵和安慰，這給MS帶來無限的高興，但為何MS的眼中仍帶有淚光？

◆日本的同學在前幾天回日本繼續學業，真是有點依依不捨。

◆畑山哲哉先生回日本工作一事，實在令人依依不捨，不過在此先祝他工作順利，日後MS相信會更多正料給大家。

◆至飛翼族黑翼公主莉娜，筆者已收到你的信，由於今期的版位關係，無法在這兒回答，可否將你的地址寄給筆者，筆者會回信給你。

不要做「強化人」的赤目黑龍話

「天呀！我不要做強化人啊！原來強化人的命運真是如此不濟的，所屬艦隻被擊沉後便會變成「白痴」，天呀！唔好呀…………」……………呼～～原來只是造夢而已，不過，這個夢是否意味着………

小小日記……

8月12日 星期三　天陰有雨，今天的心情真是有點奇怪，因為自己下一期開始接手《SD高達G GENERATION》，天呀！RESET的時間真是長……

8月13日 星期四　天晴(好鬼熱！)，心情不錯，不過做錯事，令到工作嚴重受阻，慘！

8月14日 星期五　天晴(依然好鬼熱！)，因為之後是一連三日的長假期(雖然冇得放)，所以工作情緒也變得非常低。

8月15日 星期六　天晴，不過正當想開夜之時，電腦竟然「甩SERVER」，唉……真係想搏啲都唔得，冇計！

8月16日 星期日　天晴，唉……鬼咁多嘢做，結果是要回公司工作，不過SERVER依然是甩了的，又是一大的無奈，咁攪真係不如唔好開工算了！

8月17日 星期一　天晴，雖然係公眾假期，不過然要開工，真慘！

8月18日 星期二　天晴，只睡了4小時便再開工，真是非常難捱……

8月19日 星期三　天晴，今天依然是在繼續《G GENERATION》的工作，不過因為精神不是太好，所以進度比較差……

8月20日 星期四　天晴，今天的情況比昨天的更差，黑龍好像快要病了……

8月21日 星期五　天晴(好鬼熱！)，黑龍身體的狀態真是非常差，工作的份量和壓力令黑龍非常疲倦，快要支持不住了！然而在OT時又甩SERVER了，真是令人光火！！！DAMN！！！！！！！！！！！

8月22日 星期六　天陰有雨(掛緊1號風球，不過打唔成風！)，心想白晝回公司可以開工，怎料又甩SERVER，真係想殺人！4個月都冇人理黑龍部電腦，都唔知上面啲人點做嘢！！

8月23日 星期日　天陰/ 天晴，又要回到公司開工，連續3天的甩SERVER真是令本來已經非常繁重的工作更加繁重，再加上空氣混濁，令公司變成了一個人間地獄，老實講句，這樣的地方根本不是人可以接受的，DAMN！DAMN！！DAMN！！！

8月24日 星期一　天晴有雲，甩了三天的SERVER終於也可以LINK UP了，真是高興，不過身體狀態就越來越差……咳……咳……

8月25日 星期二　天陰(和心情一樣)，今天截稿，所以唔好講咁多，加速起稿……

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:2-X02

不知不覺便在《遊戲誌》中渡過了一年的光景，雖然自身感到非常的疲倦，但幸得身旁各同事們的幫助，才能令筆者支撐至今。在這裡特別向所有《遊戲誌》同事及Artists説聲：多謝！！亦非常慶幸能夠於這裡認識到那麼多好朋友……

對於未來，筆者固然希望各讀者能夠繼續支持《遊戲誌》，更衷心的希望各位同事們能夠達成心目中的理想，找到自己的方向！！

非洲～夏之回憶

每一年的暑假都有很多有趣的事情發生，但是今年筆者卻要工作。暑假？似乎是沒有這樣的一回事了。想起以往的暑假都是跟大伙兒四處逛，但通常都是在球場上渡過的，彼此之間的關係很融洽，有説有笑。但是時不留人，畢竟大家的路已經不同，時間把我們的關係沖淡了。因為工作的關係，筆者已經很久沒有跟舊朋友聯絡了，莫説是找他們出來，就連撥電話也好像沒有時間一般。

在兩星期前，筆者由外國回來的朋友便約了一大班昔日的好友出來，這正合筆者心意，因為我很想念他們，所以便懷着興奮的心情赴約。當筆者看見了他們的時候，的確十分開心，但是......

這一刻的我雖然是有很多説話要講的，可是想説的話都説不出來，我發覺大家已不能像以往一樣了。在我心中不斷的説着，懷疑着。我認識他們的嗎？對，我是認識他們的，但為何我把一切都忘，感覺就如從未認識過一樣，而這一種不安和焦慮的感覺至今仍留筆者的腦海中，抹不去，揮不掉。

愈來愈怕熱的米奇話

一年過去，畑山先生工作的這一年來，米奇實在獲益良多，雖然我還是不太長進。這個星期二，畑山先生為了增強我們在日本方面的聯絡，起程到日本去建立《遊戲誌》的基地——一個由日本人主理的基地。在過去的一年間，在我們的努力和忍耐下，總算在日本生產商之間建立了可以信靠的形象，隨書附送《XI》體驗版、出版多本攻略本等便是努力的結晶品。接下來的一年，應該是在實務上進行合作的一年，要讓對方對我們的實力有所信心，而不是一邊奉承一邊背棄信諾。

這個星期終於跟十年沒見面的中學同學見面，想不到他沒有甚麼改變，只是多了一位要讓他留心CALL機的某某。感謝從中安排的ALICE，沒有她，這個聚會恐怕要到1999年9月9日零時9分9秒才會實現。

COMING嗡

天才博士



在馬亞文明附近的一個遺跡 ……

傻星：「博士，今次我哋依足地圖啦，點解仲唔見有寶藏㗎？」

GAP皮博士：「咪係，我今次仲特登九帶埋我碌新研製嘅太陽能電筒嚟添？」這刻傻星似乎有所發現。

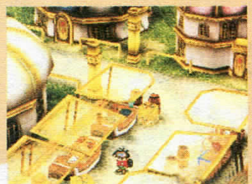
傻星：「親愛的，你睇吓呢度寫咗啲乜。」

GAP皮博士略帶嚴肅地説道：「呢啲就係我要搵嘅嘢喇，上面寫住嘅就係一啲有關《THOUSAND ARMS》嘅GAME嘅資料，呢一隻GAME係ALTUS預定喺12發售嘅RPG，不過價錢同埋記憶容量都未定。」

傻星：「嘩！咁一定係好值錢喇……」此時博士突然大喝一聲

GAP皮博士：「冇錯！！因為呢一隻GAME係ALTUS 12月嘅大作，所以不容錯過。」







■《THOUSAND ARMS》

偽・東遊記



糖衫臟：「如是我聞，是年冬群GAME四起，以RPG為甚。」

朱百界：「師父，徒兒得知當中其一名為《LUNATIC DAWN III》，乃ARTDINK的出品，之前在PC版推出時，已大受歡迎。」

酸吳胸：「如是你哋聞，呢隻GAME會預定於12月發售，而價錢方面亦暫定為5800日圓。」

糖衫臟：「如是我聞，我徒惠果皆有增長，實一樂事也。」

■《LUNATIC DAWN III》









非洲挑戰書

某日於《遊戲誌》的編輯部內突然傳出一聲慘叫……

非洲：「又輸一粒，已經被你入咗6球喇，放過我啦四哥。」

四哥：「7粒都唔多夠，數夠10粒就差唔多，呵呵。」

非洲：「可惡遲啲出嘲一隻《LIBEROGRANDE》嘅足球GAME我一定會報仇嘅。」

四哥：「你話NAMCO預定會喺11月1出嘲一隻，呢一隻由街機移植嘅GAME仲會加多15個新角色，你咁有信心我就即管等下啦，哈哈。」

■《LIBEROGRANDE》







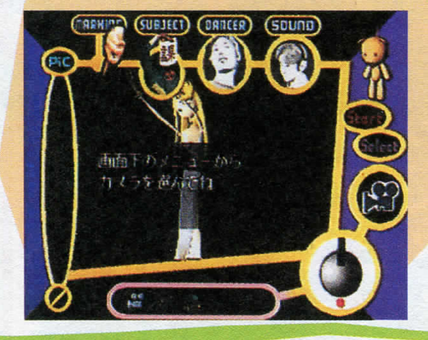
以下對話純　吹水

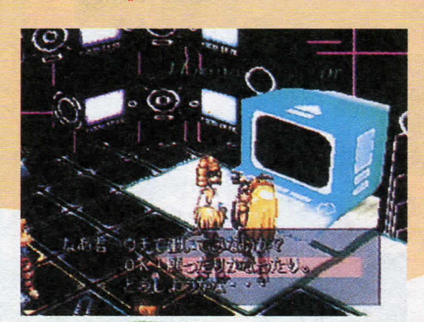
古拉拉_B：咩事呀？做咩會嚟咗呢度㗎？唔通因為今日係星期二？
非洲：你知唔知我唔知你唔知啲咩事呀？
古拉拉_B：……
非洲：排版有變，GAME介照舊！而家就睇下有乜嘢啱啦！
古拉拉_B：最好梗係BEAT……(突然非洲一下超重擊打落去古拉拉_B個頭度)……好啦好啦，唔講啦！講呢隻啦！叫做《GREAT HITS》嘅遊戲。
非洲：好啦！今次算數，你講啦！
古拉拉_B：呢個遊戲入面，玩者要扮演一個專責拍攝音樂錄影帶嘅人，除左要剪接之外，仲要負責搵人跳舞同埋揀歌仔，會以RPG形式進行嘅。
非洲：咁幾時出呀？又係邊個商廠嘅傑作呀？
古拉拉_B：又係佢呀！ENIX呀！預定今年秋季發售。不過，都係玩BEAT……
非洲：このまま死ね！





■《GREAT HITS》









神！請給我多一點女人～

古拉拉_B：天呀～比個女人我～
非洲：你悶唔悶啲呀？
古拉拉_B：因為……(不斷在抹汗)
非洲：拿！拎去啦！私人醒你嘅！
古拉拉_B：咦？！好多女仔喎～原來係一隻叫做《NOEL 3》嘅遊戲。
非洲：呢個遊戲好出名㗎！今次會用番第一集嗰啲女仔，但係玩法同畫面都會重新做過，仲搵到飯塚雅弓嚟做配音㗎！
此時，古拉拉_B的口正在不斷流出透明的液體……
非洲：喂！呢個PIONEER嘅遊戲仲係暫時未定發售日期㗎！不過會喺SS度出！



■《NOEL 3》

© ALTUS/RED 1998CHRACTHER DESIGN伊東岳彥/草河遊也/神志那弘志 © 1998 ARTDINK© 1997 1998 NAMCO LTD
© 1998 WiZ Co. LTD. SYSTEM, SACOM Corp. SIEG Corp. SOYTZER Music Inc. Enix© POINEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED

下回放映

NEW GAMES OF 8/27~9/9

PlayStation

8/27


GURUGURU大作戰
ASCII
5800日圓
PUZ


拳皇 京
SNK
5800日圓
FIG

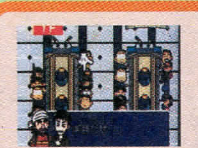

LUCIFERD
D.E.N研究所
5800日圓
RPG


ASTRONOKA
ENIX
6800日圓
SLG

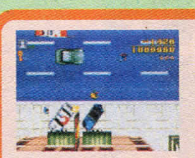

Dancing Blade
任性桃天使!
KONAMI
5800日圓
ETC


CAPCOM
GENERATION
~第1集 擊墜王之時代~
CAPCOM
5800日圓
STG


時空偵探 DD2
ASCII
6800日圓
AVG


PARLOR STATION
GMF
5800日圓
SLG

銃夢~火星之記憶
BANPRESTO
6800日圓
ARPG


GTA
SYSCOM
ENTERTAINMENT
6800日圓
ACT


英雄傳説4朱紅血
GMF
5800日圓
RPG

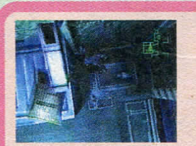

日本BOWLING協會
推薦 KING OF
BOWLING 2
PROFESSIONAL 編
COCONUT JAPAN
5800日圓
SPG

9/3


NAVIT
ARTDINK
5800日圓
SLG


在風之丘公園
TECHNO SOFT
5800日圓
AVG


毎日猫曜日
BANDAI
5800日圓
SLG


METAL GEAR SOLID
KONAMI
5800日圓
ACT


METAL GEAR SOLID
PREMIUM PACKAGE
KONAMI
9800日圓
ACT

MYSTIC MIND
毎日COMMUNICATIONS
6800日圓
AVG


STREET FIGHTER
EX PLUS α
(THE BEST)
CAPCOM
2800日圓
FIG



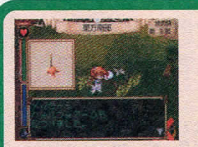
SATURN

8/27


BLACK / MATRIX
NEC INTERCHANNEL
6800日圓
SRPG


CAPCOM GENERATION
~第1集 擊墜王之時代~
CAPCOM
價格未定
STG


美少女雀士ADVENTURE
JALECO
3800日圓
AVG


少女魔法師
TGL
5800日圓
SLG

9/3


魔劍美神ROYAL 2
角川書店
6800日圓
SRPG

GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店








尊賣新聞

■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk

■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk




詩織虹野陪伴你

心跳回憶足球毛巾
備有藤崎詩織及虹野沙希兩款
每款售價HK$128



To Heart 最愛精品

To Heart 錫包明信片
一包三張，全套18款。
每包HK$25





心跳回憶足球手帕
每款售價HK$85

To Heart特大錫包卡
全套9款，每包一張。
每包HK$45



To Heart海報
每張HK$60





神勇飛鷹俠匙扣套裝
經典動畫人物立體再現，全套七款。
每套HK120

心跳回憶實景海報系列
全套12款，以藤崎詩織、虹野沙希及館林見晴為主角。
每款HK$90

Dreamcast PDA 遊戲《齊集哥斯拉》

育成對戰共冶一爐，可作世嘉新主機Dreamcast記憶卡使用，更可與Dreamcast《哥斯拉Generation》遊戲配合，令遊戲變化更大。
每隻HK$190

代客訂購各類主機、遊戲、美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

PlayStation™

要聞

本港多處爆發槍戰

各界關注《射擊遊戲王》熱潮

【本報訊】近日，本港發現多宗由《射擊遊戲王》引發的連環槍擊案。據目擊者透露，自昨日在某一單位內發現槍擊案後，附近單位亦接二連三傳出陣陣槍聲。雙方駁火數小時仍未平息，連環槍擊戰現正向港九新界蔓延。

《射擊遊戲王》熱潮 早已埋下伏線

其實在《射擊遊戲王》爆發連環槍擊戰之前，去年廣受歡迎的《GUNBULLET》早已埋下槍擊熱潮的伏線。招致滿城風雨的《射擊遊戲王》特別之處，是將射擊與雜錦項目融合一起，加上充滿趣味的迷你遊戲，除了可讓雙方進行激烈對戰外，更可讓多至八人同時加入戰局，在混亂中，將刺激度不斷提升。

不惜一切 為尋找失蹤公主

《射擊遊戲王》追擊行動的任務是為了尋找失蹤了的公主。槍戰期間，持槍者更會與各式各樣相關的重要人物進行駁火，闖過難關，並從中使用不同道具去完成這次拯救行動。

難關重重 激戰連場

發生期間，持槍者曾以「對戰」、「」及「槍陣」三種方式一決高下。比試項目包括於限定時間內射擊射得多標靶、保護被鯊魚包圍的人、射擊二十個會反轉的記號、順著數字擊破石塔、射擊在雲上飛來飛去的標靶、射擊過山車上的活動標靶、《烏蠅機》射槍版等等，共有七十個難關，場場激戰，實在驚險萬分。

頻頻駁火 圍觀者加入戰圈

直至現在，雙方仍處於激戰階段，難分高下。而圍觀者亦聞風而至，加入戰圈，令現場氣氛更加緊張。據《射擊遊戲王》一神秘槍手透露，槍戰行動將會



▲ 警方現已發出兩名持槍怪客拼圖，並呼籲市民提高警覺。

- GUNCON™ 光線手槍
- 生產商：NAMCO LIMITED
- 價值：HK$190

▲ 圖為有關證物，屬於PlayStation《射擊遊戲王》配備的光線手槍GUNCON，根據專家鑑定，操控容易，命中率極高。

更會向港九新界蔓延，引起各界人士關注。有關部門亦成立專案小組留意事態最新發展。

火力威猛 殺傷力強 GUNCON特製手槍備受注目

於激戰中，追擊者所使用的手槍，是NAMCO為PlayStation《射擊遊戲王》特製的GUNCON追擊神槍。經多位專家鑑定，GUNCON特有影像線，易於瞄準，準繩度極高，更可連環掃射。此外，槍柄設計甚為流線，與手形吻合，槍身重量恰到好處，手感極強，易於操控。兼且全身黑色，十分「型仔」，為追擊神槍手隨身攜帶的頭號必備武器。

槍林彈雨 極度緊張 父子親述現場感受

槍擊戰中的一對父子，父名陳×龍（三十六歲），子名陳×堅（十六歲），居於沙田新×村新×樓三樓一個單位。案發於昨日下午二時許，鄰居表示屋內經常傳出陣陣槍聲。

「槍聲彷似鞭砲地響起，充滿戰意的激烈的喊叫案中父子這樣戰對決時的情經過一輪連環追擊射之後，幸而雙方都未有擊中。父親憶述當時情景，仍心有餘

他表示：「當時情況十分危狠、準來還擊」。其子則戰中的感覺，既緊張又興雨，只好不時閃避，趁機後父子坦言，於槍戰後雙默契，彼此更為融洽。持鬼沒引致槍聲四起，全城哄遊戲王》中的兩名持槍男子現正成為頭號追擊目標。據兩名持槍客均長有鬍子，經夾攻。其中一名身形肥矮，粗表情趣怪，常以右手持槍。槍客則身形高瘦，八字眉，方形，經常以左手持槍，惹笑。兩人行蹤飄忽，危險人防不勝防。他表示：「當分危急，以快、狠、準來還子則認為「又興趁機後雙方持槍怪哄動的（見圖目擊者常一左粗眉，而另一鼻子呈木納惹令人防十分危其子則張又興

令人防不勝防。

GUNBARL
《射擊遊戲王》
NAMCO LIMITED
HK$328

TIME CRISIS
《時空危機》
NAMCO LIMITED



ELEMENTAL GEAR BOLT
《幻世虛構•精靈機導彈》
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

GUNBULLET
《射擊王》
NAMCO LIMITED

Authorized Dealer

正視遊戲 只買正版

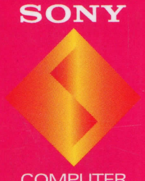
銅鑼灣 PlayStation Pro Shop 2504 3133 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 2572 8216 • 崇光百貨 2831 8621 • 泰林無線電行有限公司 2506 3030 • 玩具反斗城 2881 1728 • 嘉宏電子公司 2890 3167 • **灣仔及金鐘** 環球遊戲專門店 2575 0673 • 環宇影音中心 2801 6422 • A & A Audio & Video Centre 2845 3633 • **鰂魚涌及太古城** UNY 2885 0331 • 恆港貿易公司 2579 0393 • **尖沙咀** 玩具反斗城 2730 9462 • **旺角** 恆昌電腦公司 2718 7683 • 多媒體發展公司 2388 4131 • **深水埗** 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 2386 4838 • 星星電子公司 2729 0819 • **牛頭角** 威龍有限公司 2756 7796 • **大圍** 銀星玩具店 2699 6203 • **沙田** 玩具反斗城 2605 2225 • **大埔** THE GAME SHOP 2651 1042 • 熱線電子公司 2662 0997 • **粉嶺** 智多寶 2669 0470 • **荃灣** THE GAME SHOP 2499 8613 • 玩具反斗城 2415 8121 • **屯門** THE GAME SHOP 2449 2955 • 龍珠家庭遊戲 2459 2032 • **元朗** THE GAME SHOP 2473 0030 • 新大河電子公司 2443 3357

客戶服務熱線：**2833 5129** "PlayStation logo" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Sony logo" is a trademark of Sony Corporation.

WARNING: Use of counterfeit software will seriously damage its legitimate copyright owner's interest. Unauthorized duplication of software, modification of "PlayStation" console, and/or sale of such products may constitute a violation of applicable laws. Our warranty is not applied to any modified "PlayStation" console. We will repair modified "PlayStation" console at cost with the condition that you agree to have the modification removed.

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT™

©1994 1997 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1995 1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1994 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED